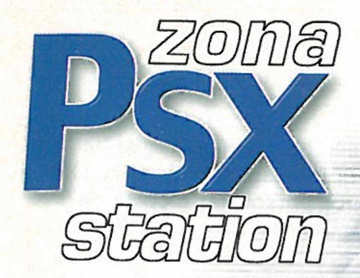

Revista extrema para usuarios de PlayStation
zona PSX station
Sólo 450 ptas.
Año 1 • Número 1 • 450 ptas. • 500 ESC. • 2,70 €
Populous The Beginning
La mejor estrategia 3D en tu consola
Virtual Rally 2
El regreso de una leyenda
DarkStalkers3
El Beat'em Up con más carisma
De los creadores de Gran Turismo llega...
OMEGA BOOST
Ridge Racer Type 4
Nada corre tanto como estos coches
Prens@ Técnic@
8 414237 001037
00001



Bienvenidos

Si una revista ha de ser seria sólo en una sección, ésta ha de ser el editorial; sobretodo si es el del primer número. Nos vemos en la obligación de explicar qué pretendemos ofrecer a nuestros lectores, qué razones tenemos a nuestro favor para que Zona PSX station se haga con el éxito que merece. Pocas líneas para exponer todas nuestras motivaciones, así que al grano: sobretodo, juegos; tanto en la sección *Preview* como en *Evaluación*, sin olvidar los trucos que nos han parecido más interesantes. Pero no sólo eso: queremos llevar al lector hacia todos los aspectos del mundo de PlayStation: periféricos, noticias, reportajes de actualidad, etc. y además hemos amenizado todo este contenido con alguna sección que pudiera parecernos original: *Dentro de Diez Años, Test y Evolution*, centrada esta última en la historia de los videojuegos. Y, como sabemos que en el mundo de las consolas lo que más importa son las imágenes, hemos presentado esta revista con un diseño que dará preferencias a éstas sobre el texto corrido. Para que el personal se deleite pasando estas páginas una y otra vez, para que la amenidad sea la característica principal de esta publicación. Una cosa más antes de despedirnos: hemos tomado por ideal la objetividad, bien es cierto que tenemos en cuenta las limitaciones de la opinión, pero también sabemos que, por encima de todo, nos debemos a nuestros lectores. Eso es todo, que disfrutéis este "número piloto" y que sigáis siendo fieles a nuestra forma de entender los videojuegos en el siguiente número, que aparecerá en Septiembre. Que paséis un buen verano.



Prens@ Técnic@

Director: Mario Luis
mluis@prensatecnica.com

Coordinador de Redacción: Ignacio Pulido
play@prensatecnica.com

Redacción: Ignacio Pulido

Colaboradores: José María Arias-Carrisón, Pablo A. Sánchez y José Alberto Rodríguez

Dirección de Arte: Francisco Calero

Maquetación: José María Gil, Manuel J. Montes, Jose A. Gil, Antonio Barbero, Francisco Angùis y Ana Isabel Madero

Portada: Francisco J. Calero

Publicidad: Marisa Fernández, Sonia Glez.-Villamil, y Noelia Menéndez
marisa@prensatecnica.com
Coordinador de Publicidad: Emerio Arena

Secretaría de Redacción: Elena Fernández

Departamento de Suscripciones:
Sandra Fernández y Noemí Iscar
suscripciones@prensatecnica.com

Departamento de Administración:
Juan I. Domínguez y Juan López

Departamento Comercial: Marcelino Ormeño

Redacción, Publicidad y Administración

c/ Alfonso Gómez 42. Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno: 91 304. 06. 22
Fax: 91 304. 17. 97
Si llama desde fuera de España marcar (+34)
E-mail: *zonapsx@prensatecnica.com*
http://www.prensatenica.com
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

Edita: Prensa Técnica

Director General: Mario Luis
Director Editorial: Eduardo Toribio
Director Técnico: Fernando Escudero
Director de Producción: Jorge Rodríguez
Director Financiero: Felipe Hernández
Directora Publicidad: Marisa Fernández
Director Comercial: Esteban Martínez

Fotomecánica: Grafoprint
Impresión: Printerman
Distribución: G+J España Ediciones S.L. S. en C.
Marqués de Villamagna,4
28001 Madrid

Depósito legal: M-28152-1999
ISBN: 84-89245-89-4

AÑO 1 • NÚMERO 1

PRINTED IN SPAIN

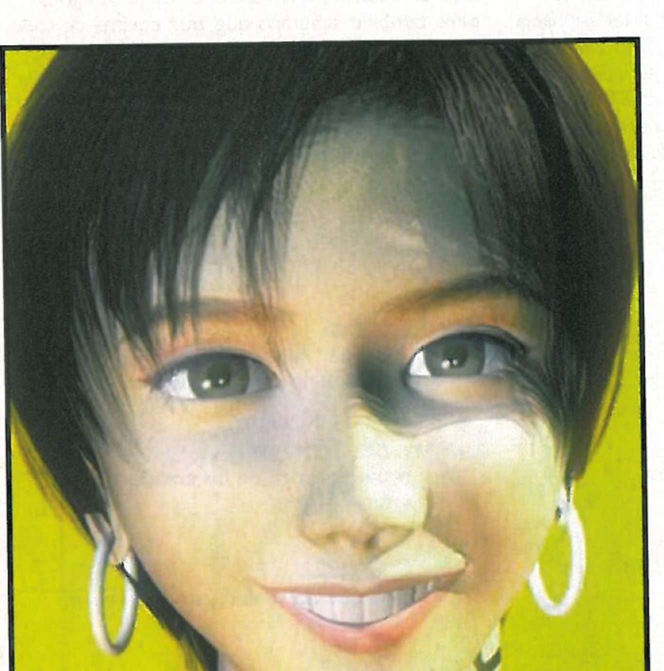
personaje del mes



Alguien podría pensar que hemos elaborado esta sección para alzar a algunos personajes a costa de otros. Tendría razón.



ya cansan...





Mrs. Nagase

Quizá piensas que Lara Croft es el personaje más sexy del mundo de los videojuegos. Bien, seguramente eres un chico y todavía no has jugado a la nueva carrera de Namco, Ridge Racer Type 4, donde aparece nuestro personaje del mes. Y no es otro que la chica de portada. Una joven con rasgos asiáticos, piernas largas, pelo suelto y una sonrisa reveladora.

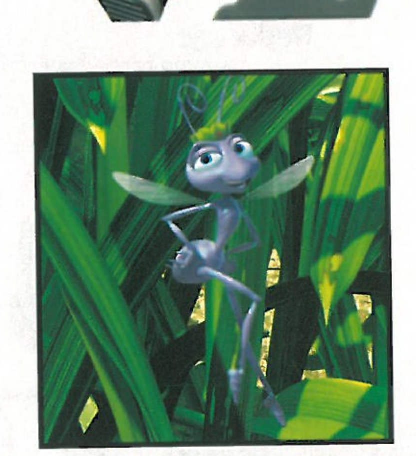
Es un personaje no jugable, solamente aparece en el vídeo de introducción, pero cómo lo hace. Nos dejó boquiabiertos. La sutileza que caracteriza a los guionistas nipones, en lo que respecta al coqueteo, llega a su cúlmen en esta intro. Ella se rompe el tacón del zapato, y un coche que participa en la carrera la recoge después de ver un sugestivo dedo pulgar alzado. Este simple detalle se grabó en nuestras mentes y cuando ejecutábamos el juego y corríamos a toda velocidad por ciudades, túneles y autopistas esperábamos tras cualquier curva a esta chica tan simpática para recogerla y llevarla donde guste.

Lara Croft

Vale corazón, nadie en su sano juicio pondría en duda el excelente aspecto de tus curvas y esa voz que denota sensualidad y arrojo por partes iguales. Pero ya estás en todos lados, en todas las portadas, en todas las presentaciones... ¿Qué pasa contigo? No será que andas un poco desesperada... quizá no es oro todo lo que reluce y resulta que, cara a cara, tienes algún defectillo que aleja a todos tus posibles pretendientes. Desde luego, algo raro debe haber: eso de ir con pantaloncitos cortos por la nieve y liarse a tiros con los osos (pobrecillos) demuestra que no estás demasiado bien de la cabeza.

Crash Bandicoot

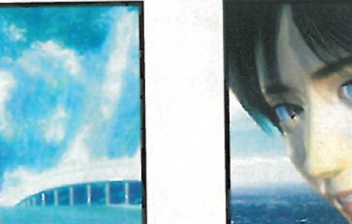
Después de conquistar varios mundos, el simpático zorrito se introduce en el mundo árabe. Pirámides, zocos, serpientes y señoras que lanzan artefactos incendiarios desde las ventanas. ¿Alguna relación con la demonización de la cultura musulmana? Si es así, mejor le damos una buena dosis de Granada y la Alhambra. Si no le gusta, está claro que su destino será convertirse en breve en un formidable abrigo de piel.



Flick

Si alguien maneja los hilos del marketing divinamente es Disney. No tuvimos bastante con una película, sino que ahora veremos a esta simpática hormiguita hasta en la sopa. Uno de estos días, nos saluda y la pisamos.

















GRAN TURISMO
+ VOLANTE
MAD CATZ

13.490*

¡COPIAR ES DELITO!





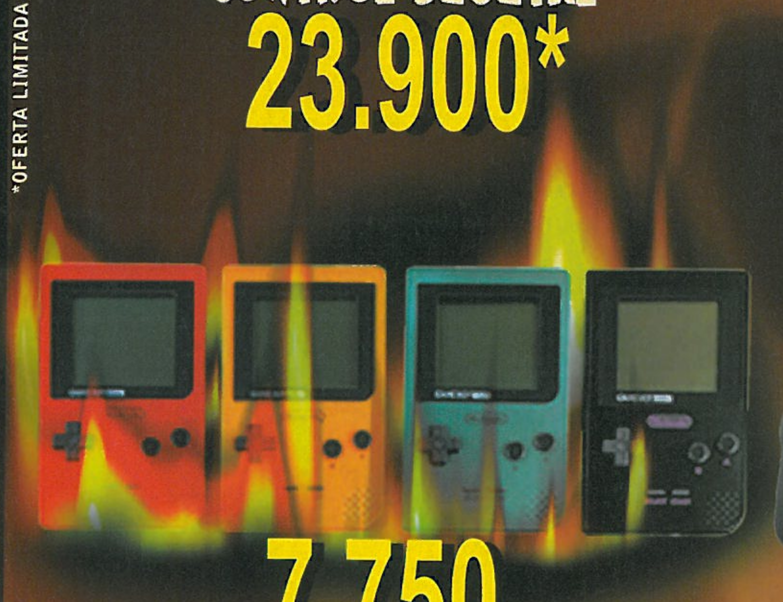
CONSOLA + DUAL SHOCK
+BOLSA CONSOLE CASE
+MEMORY
+CONTROL DIGITAL

23.900*

*OFERTA LIMITADA

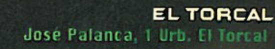
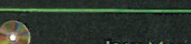
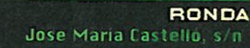
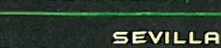
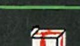


!!CONSIGUE ESTOS MARAVILLOSOS PREMIOS!!





7.750

ALICANTE 	965230210 	ALICANTE	Calvo Sotelo, 5
ALICANTE	965986325 	ALICANTE	Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo — NUEVA APERTURA
ALICANTE	966662323 	ELCHE	Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA	937883556 	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO	944734715 	SANTUTXU	Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ	956768946	LA LÍNEA	Clavel, 43
CARTAGENA 	968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL	926506604 	TOMELLOSO	Pintor López Torres, 19
GRANADA 	958294007 	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN	953744411	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 	941221008 	LOGROÑO	Pepe Maguregui, 2
MADRID	918893890	ALCALÁ DE HENARES 	Marques de Alonso Martinez, 9
GUADALAJARA 	949264609	AZUQUECA DE HENARES 	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA	952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 	952507686	Velez Málaga AXARQUÍA	Camino de Malaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 	952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 	952355406 	EL TORCAL 	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 	952297500 	FRANJU 	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA	952474574	FUENGIROLA 	Juan Gómez Juanito, 11
MÁLAGA 	952347058	MAVI 	Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA 	952870880	RONDA 	Jose Maria Castelló, s/n
PAMPLONA 	948172074	PAMPLONA 	Sancho Ramirez, 15
SEVILLA	954386802	SEVILLA	Plz. San Antonio de Padua, 7
VALENCIA	962400468 	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

VENTAS EN CD - ROM

SERVICIO A DOMICILIO

DungeonKeeper 2, ¿Para PlayStaion?

Tendrás que esperar a la próxima generación de conolas Sony



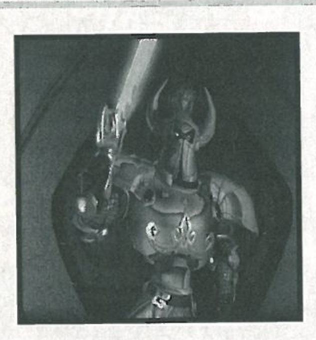
En principio parecía que este título de estrategia macabra (y vil, y sádica, y espectacular y divertida) sería convertido desde el PC a la consola de Sony. Pero, en opinión de Goldsworthy, el productor de este título, tal conversión no les parecía del todo satisfactoria.
Así que, teniendo en cuenta el retraso de su lanzamiento y los requisitos que exigiría a la consola, Goldsworthy ha sugerido que tal vez sólo los que vayan a hacerse con PlayStation 2 podrán convertirse en los amos de la mazmorra durante unas horas con Dungeon Keeper 2.

Más Final Fantasy

Con más de un año de antelación, ya se anuncia el noveno episodio

Fuentes de Square Soft parecen confirmar que Final Fantasy IX ya está siendo desarrollado para la PlayStation de Sony. Si es para la consola que todos tenemos en casa o para la que está a punto de salir en Japón, es algo que todavía no nos ha quedado muy claro, aunque algunas fuentes parecen indicar que será para la segunda. Tampoco está confirmado si va a ser, como algunos anuncian, el último título de esta serie.

El juego se terminará por completar en el año 2000 y, según sus autores, estará completamente renderizado para tener una pinta de "CG-Movie" que, signifique lo que signifique esto, será sin duda espectacular... ¿unas imágenes prerenderizadas para que nos encontremos frente a lo más parecido con una película interactiva? Deslumbrante sólo con oírlo.











Vuelven los dinosaurios

Y muy al estilo de los anteriores juegos pero en la era de las tres dimensiones

¿Alguien se acuerda todavía de Parque Jurásico y de su despreciable secuela? No, claro que no. Lo que sí nos ha quedado de estas grandes superproducciones es el recuerdo de lo mucho que nos han atraído siempre esos enormes reptiles que desaparecieron porque más "bonitos no podían ser". Y eso sí da, ahora y siempre, para temas de videojuegos. Electronic Arts lo sabe y, echando mano a nuestra nostalgia prehistórica y a algunas de las secuencias del Mundo Perdido, ha creado un juego de lucha muy al estilo del famoso Tribal Rage... pero con muchas mejoras, por lo menos a simple vista.

En este nuevo título podremos elegir entre catorce dinosaurios recreados a partir de fósiles, todos de aspecto feroz pero, por lo visto han puesto hincapié en este punto, con una recreación lo más fidedigna posible de cómo fueron en la realidad. Posibilidad de fastidiar el escenario en la lucha, comerse a los humanitos para ganar energía, combos y mordiscos que se llevarán parte de la piel de nuestros contrincantes, son las características más notables de un juego que se ha colado en nuestra sección de noticias (y es que hay una razón: todavía no está listo ni para las páginas de "próximamente").

noticias

La responsabilidad de un crimen

El software de entretenimiento ha de estar sometido a unas limitaciones

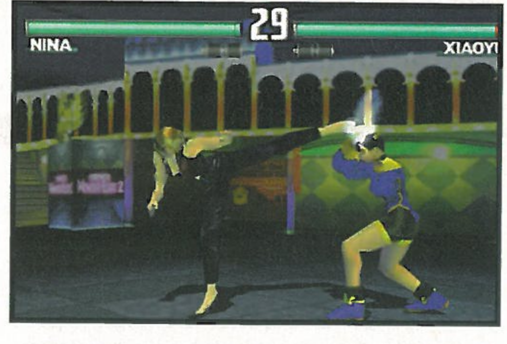
Una asociación de tutores ha demandado a la industria del entretenimiento a la que culpa de ser la responsable de los asesinatos cometidos en el estado de Kentucky por un adolescente de catorce años. El asesino, Michael Carneal, parecía ser un fan de juegos como Doom, Quake o Mortal Kombat. El 1 de Diciembre de 1997 asesinó en el Instituto Heath a Jessica James, Kayce Steger y Nicole Hadley, además de herir de gravedad a otros cinco estudiantes.

El grupo de padres que ha presentado la demanda trata de imponer una multa de 130 millones de dólares contra algunas compañías de software (Nintendo, Sega y Sony), dos páginas porno de Internet y contra las productoras de alguna película violenta. Jack Thompson, el abogado que lleva a cabo esta pesquisa judicial, ha sido especialmente explícito al respecto: "Tratamos de herir a Hollywood. Tratamos de herir a la industria de los videojuegos".

Y una vez más salta a la palestra de la polémica el tema de cuál es la responsabilidad última de un acto tan atroz como éste: ¿los educadores? ¿El entorno en que crece un niño? ¿O debería considerarse como responsable exclusivamente a quien ha cometido los actos? Aquí entra en juego el binomio "entorno influyente-libertad y responsabilidad personal", de modo que, aunque estemos dentro de una sección meramente informativa, no podemos evitar emitir nuestra opinión al respecto: como todo, el software de entretenimiento ha de estar sometido a unas limitaciones que ha de marcar el propio individuo… si éste es una persona madura y responsable; en el supuesto de que no sea así, son los tutores quienes han de imponer dichas limitaciones, pues no deja de ser cierto que aquello que a muchos no causa ningún mal, como puede ser un buen juego, en otras personas puede convertirse en una bomba de relojería. Pero son muchas las circunstancias que han de darse para que se llegue a una situación tan extrema y los videojuegos, por sí solos, no creemos que reúnan todas esas circunstancias.

Bleem! El emulador que todos estábamos esperando

Eleva la calidad gráfica de los juegos originales de la consola



Ya podemos bajarnos una demostración o pedir el programa entero (en la página www.bleem.com) de este emulador capaz de convertir nuestro ordenador en una consola PlayStation en la que se pueden ejecutar juegos a una resolución de 640x480. Pero no ha sido fácil el camino para los desarrolladores de este programa desde que dieron a conocer su proyecto, sobre todo cuando la todopoderosa Sony presentó una demanda alegando que el programa violaba su copyright.



Esta demanda, consistente en retrasar, e incluso bloquear, el lanzamiento del emulador de su consola para PC, Bleem!, fue denegada por una sentencia del juzgado federal de San Francisco.

Este emulador, al contrario que el Connectix Virtual Game Station para Macintosh, permite al usuario aprovechar las ventajas de las tarjetas aceleradoras para llevar al PC la mayoría de los títulos de PlayStation. Esto hace que los juegos tengan un aspecto más próximo al de los arcades (elevando incluso la calidad gráfica de los juegos que originalmente aparecen en la consola). De hecho, como podéis comprobar en las capturas que acompañan a estas líneas, la nitidez y efectos de luz que se consiguen con una tarjeta aceleradora son dignos de elogio.

"Estamos muy contentos con la decisión del jurado", declaró David Herpolsheimer, jefe del proyecto Bleem!, LLC. "Nosotros siempre hemos sostenido que Bleem! Será algo bueno para Sony, puesto que acerca PlayStation a los millones de jugadores de PC". Y añade que siempre han trabajado respetando los intereses de Sony y de todos los desarrolladores de PlayStation, además de tratar constantemente de legitimar cualquier tipo de conflicto con ellos. "A pesar de las últimas acciones de Sony, nuestras puertas permanecen abiertas y esperamos que Sony vea lo que nuestros desarrolladores ya saben: que Bleem! Terminará resultando ser una amplificación del mercado de los juegos de PlayStation y un aumento de sus ventas".

El precio de este emulador, si se compra a través de Internet, es de 24'95 $.

Excelentes aliados para PlayStation 2

Prestigiosas compañías de videojuegos están desarrollando títulos para la nueva consola

No es ninguna sorpresa, pero ya es oficial: Namco y Square, prestigiosas compañías de videojuegos, han anunciado que ya están desarrollando títulos para la nueva consola de Sony. Tampoco tenéis que poner cara de sorprendidos si os decimos que Namco está trabajando en una secuela de Tekken, así como un juego de carreras… predecible, pero siempre resulta reconfortante oír algo al respecto.

También a PlayStation 2 se ha unido Game Arts (famosa desarrolladora de la serie de RPGs Grandia y Lunar) y Human Entertainment, que acaba de empezar una aventura de miedo para la consola que revolucionará, según ellos, este mundillo y la francesa Ubi Soft (con esta nueva consola, ni nuestra abuela se va a librar de echar unas partiditas).







Final Fantasy en pantalla grande

Primer film de animación por ordenador que utilizará fotos reales de personajes humanos

Ya es oficial: para el año 2001 (aún con resaca por el primer episodio de La Guerra de las Galaxias) podremos ver en el cine una película (que no anime) basada en la saga de Final Fantasy. Square, la compañía que desarrolla estos videojuegos y que será también la responsable de la película, asegura que "será el primer film de animación por ordenador que utilice fotos reales de personaje humanos". La acción se desarrollará en la Tierra del año 2065 y utilizará el ambiente de esta famosa saga de "rol manga" para presentarnos una historia acerca de la vida y la muerte... o eso dicen ellos.





Columbia Pictures será la encargada de distribuir esta película por todo el mundo (excepto por Asia y Japón) que contará con la firma de un excelente grupo, no sólo de técnicos, sino también de guionistas, como lo demuestra la participación de Al Reiner (Apollo 13). Si tenemos en cuenta el éxito de películas como Bichos, Hormigaz o Toys Story, y añadimos a los lógicos adelantos en técnicas de animación por ordenador un trasfondo argumental muy cuidado, es fácil predecir que estamos ante una nueva película de culto que llegará mucho más allá de los límites de la ejemplar Akira.

Además, sus creadores se han propuesto hacer la primera simulación "válida" a través de las imágenes de ordenador de las emociones humanas. Muchas promesas y buenos propósitos (que esperemos no se queden en la decepción) para lograr el sueño de Hironobu Sakaguchi, director de la película y presidente de Square USA: "Con este film, he pretendido crear un entretenimiento que alcance la imaginación de las próximas generaciones al poner al espectador en un apasionante viaje de descubrimiento personal". ¡Toma ya!

Lara Croft al desnudo

Una web muestra sin ropa al personaje de la saga Tomb Raider

La compañía creadora de la heroína virtual Lara Croft, Core Design, ha demandado por 160 millones de pesetas a una web que muestra sin ropa al personaje de la saga Tomb Raider.
Los responsables no quieren que quede asociada a material pornográfico. Core Design demanda a la web norteamericana (www.nuderaider.com) porque en sus páginas los fans de Lara envían imágenes de ella, tal y como se la imaginan en sus sueños: recién salida de la ducha y con la toalla a un par de kilómetros.

La querella es contra la web de Joel Williams y el servidor que la alberga. Los creadores alegan que sólo ellos tienen derecho a modificar su personaje, mientras que Williams asegura que la libertad de expresión está en juego porque son los fans los que envían a su página este tipo de imágenes de Lara y sólo ellos tienen acceso a esa parte del sitio.

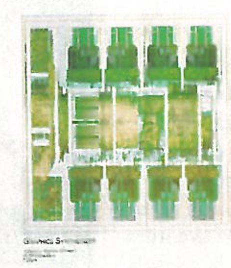
CENSURADO

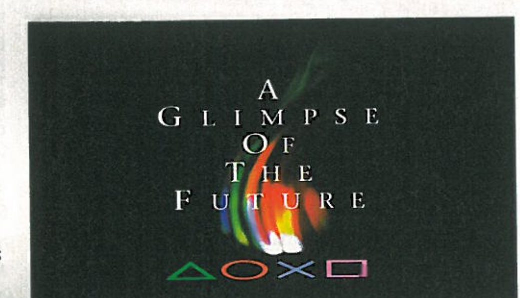
En Internet existen miles de direcciones dedicadas a esta mujer virtual, que combina su belleza con una destreza única para salir indemne de los peligros. Sin embargo, no en todas sale desnuda, aunque no es probable encontral con ropa que no sea ajustada.

PlayStation 2000

250Mhz, 120 Bits
3 procesadores
una nueva y potenta consola

Al fin Sony muestra el proyecto que tenía entre manos. La nueva consola tendrá 250 Mhz y la arquitectura será de 128 bits reales, no como el resto de las consolas. Además consta de 3 procesadores: Uno de ellos es el descompresor de MPEG2, con lo cual hace pensar que será DVD y se podrá utilizar para ver películas, oír música; otro de los procesadores es el encargado de la inteligencia artificial, las colisiones entre objetos, etc. El último y más importante es el gráfico, que según la propia Sony alcanza los 55 millones de polígonos sin utilizar los efectos de luz; utilizando niebla y otros efectos se alcanzan los 30 millones. Estas cifras son bastante impactantes ya que la Voodoo3 llega a los 7 Mp/s, la Dreamcast a 5 millones y la N64 solo llega al millón. Sony no ha dado mucha información, ni siquiera sabemos la fecha de salida, pero seguro que compartís nuestra impaciencia.





Club anti Nintendo64

Las consolas de videojuegos no sólo hacen adeptos

Diez razones para no comprar una Nintendo64. Esta es la radical propuesta que hemos encontrado en la red de redes. Conocíamos otro tipo de clubes, pero siempre relacionados con el apoyo y no con el odio. Seguramente estos chicos han tenido alguna experiencia no muy buena con dicha plataforma y se han asociado para llevar adelante una página. Estas son las razones que dan para odiar Nintendo:

1. Sus juegos cuestan más o menos el doble que los de PlayStation.
2. La capacidad de sus cartuchos es de 64-128 Mb, mientras que un CD tiene 640 Mb, de esto deriva que sus juegos sean cortos.
3. No puede tener videos ni música digital debido a su capacidad.
4. Salen menos juegos que para cualquier otra máquina.
5. Sus novedades son juegos infantiles.
6. La consola es más cara y todos sus periféricos son carísimos: mando 5000 ptas., memory card de 1/4 de mega 3000 ptas., etc.
7. Los juegos son nuevas versiones de Super Nintendo, excepto nuevos y absurdos géneros como simuladores de canicas y carreras de tortugas.
8. El 64DD parece que, al final, no saldrá ni en Japón y menos aquí, aunque para gastarse otras 30.000 ptas. no merece la pena.
9. Lo de que es tan rápida que lo demuestre la consola, ya que el Fifa 98 va a saltos y encima los gráficos son peores.
10. Los únicos juegos buenos que salen también salen en otras máquinas.

... ¡ESTA!

En resumen, se vende la mitad que Playstation, y no creo que la gente sea tonta.

Por si os interesa, la dirección es http://www.lanzadera.com/anti64/. Pero Nintendo no para de sacar al mercado nuevos artilugios para aumentar el potencial de la consola N64. En este caso, un cartucho de memoria de 4 Megabytes de capacidad que duplica la memoria RAM de la consola y que se inserta en el slot que hay delante de la ranura de los cartuchos. Varios aspectos de los juegos mejorarán: las animaciones y la inteligencia artificial se verán mejoradas, los colores en pantalla y las texturas aumentarán ofreciendo un mayor detalle gráfico, los niveles y las fases se verán ampliadas.

Así que tranquilos, si no os gusta no tenéis por qué poner a parir a nadie.

Astronómicos beneficios de Electronic Arts

Éxito basado en producciones como Sim City 3000 y Alpha Centauri

Los ingresos de Electronic Arts en el último año fiscal superan los mil millones de dólares. Por supuesto, la noticia de la expansión de una empresa dedicada al mundo de los videojuegos, siempre es un buen augurio para esta industria en general.

EA es la primera compañía de videojuegos que supera los mil millones anuales de dólares de ingresos. Durante el año fiscal de 1999 los ingresos fueron de 1.221,9 millones de dólares, lo que supone un incremento de 34% respecto al año anterior, en el que los ingresos habían sido de 908 millones.

El éxito de la compañía estuvo basado en productos como Sim City 3000 y Sid Meier's Alpha Centauri (aparte de su famosísima línea deportiva). Larry Probst, alto cargo de la compañía, declaró al respecto: «el éxito de Sim City 3000 y de Alpha Centauri, junto con la adquisición de Westwood Studios y el próximo lanzamiento de su buque insignia Command & Conquer Tiberian Sun, hace que estemos más cerca de conseguir nuestro objetivo y convertirnos en la empresa número 1 de software de entretenimiento para PC.» Ahora sólo queda esperar el día que estas glorias hagan su entrada triunfal en PlayStation…para los escépticos que aún dudan de la conversión de la estrategia al formato consola, nos remitimos al fantástico Civilization que ha desarrollado Activision.



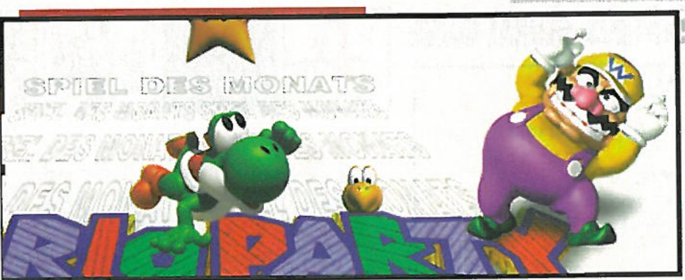
Los delfines y Nintendo

El próximo proyecto de Nintendo en forma de consola ya tiene nombre oficial: «Project Dolphin»



La nueva consola de Nintendo, a la que se ha venido denominando hasta ahora Nintendo 2000, ya tiene nombre oficial: «Project Dolphin». La máquina poseerá un chip gráfico comparable al de PlayStation 2 y no estará a la venta hasta el 2000 o 2001.

Se rumorea que compañías como Rare, EAD y Nintendo América ya tienen kits de desarrollo y han comenzado a desarrollar juegos para la consola. Incluso desde la propia compañía se ha llegado a afirmar que posee «mejores gráficos que PlayStation 2» y que «el sistema es mucho más fácil de programar que la Nintendo 64». Aún no se ha desvelado ninguna información referente al soporte (¿CD, DVD...?) en que vendrán los juegos.



Casi 2000 juegos nuevos en el E3 '99

La feria internacional más importante dedicada al mundo de los videojuegos

Más de 1900 videojuegos ha aparecido este año en la Electronic Entertainment Expo, según Douglas Lowenstein presidente del acontecimiento.

El E3 ocupá la nada despreciable cifra de 180.000 metros cuadrados en Los Angeles Convention Center, es decir, que cada nueve pasos los visitantes se encontraron con un nuevo título representativo de la última tecnología en videojuegos. Son 400 expositores los que mostraron a los visitantes la forma más entretenida de pasar el rato en semejante acontecimiento. Si bien el mundo de los videojuegos es el tema central del E3, es cierto que las nuevas tecnologías DVD y los nuevos avances en la tecnología 3D, así como las nuevas consolas tuvieron una importante cabida. Proxima información en proximo reportaje especial.



Ubi Soft desarrolla juegos para PlayStation 2

El proyecto se encuentra en una primera fase de concepción, pero ya está en marcha



Ubi Soft España, filial del grupo Ubi Soft Entertainment, cuyo estudio de desarrollo de Software funciona en Barcelona desde el pasado mes de septiembre, ha comenzado a desarrollar un nuevo videojuego para la futura consola de Sony, conocida hasta el momento como «PlayStation 2».



Este nuevo videojuego, cuyo proyecto estará dirigido por David Darnés, se encuentra en estos momentos en una primera fase de concepción. Los datos referentes al género y fecha de lanzamiento del video juego son todavía confidenciales.

De esta manera Ubi Soft Entertainment continúa con su estrategia de internacionalización del grupo y de integración de las nuevas tecnologías aplicadas a la creación de software interactivo de entretenimiento, en este caso, para el desarrollo de videojuegos.

Eidos presenta su plantel

La marca se vuelca en las consolas. Destaca Fighting Force 2 y Fear Factor



El pasado día 22 de abril, Eidos invitó a las compañías editoras de sus juegos a una pequeña presentación de lo que será la base de la compañía en el E3 de Atlanta respecto a PlayStation y Dreamcast.

Se pudieron ver cinco juegos, de los cuales destaca Fighting Force 2 para PlayStation y Dreamcast, al 75% de su desarrollo y donde ya se pudo ver su nuevo engine a pleno rendimiento además de otras novedades, como nuevas armas, nuevos personajes y alguna que otra sorpresa.

Los otros cuatro juegos son exclusivos para PlayStation; Fear Factor, el que más impacto ha causado, nos pone en la piel de tres mercenarios en el intento por rescatar a la hija de un capo mafioso de Honk Kong bajo un estilo de juego a lo Resident Evil; Omikron, es un beat'em de acción y aventura donde podremos elegir hasta 50 personajes y que hace gala de una perspectiva mixta entre 1ª y 3ª persona; Saboteur, el único juego que no se mostró en la conferencia y del que se dieron muy pocos detalles, únicamente conocemos que es una aventura en 3ª persona donde controlamos a un experto ninja a través de un total de 20 niveles; y por último Urban Chaos, para no desentonar, otro juego de acción, en el cual controlamos a 2 policías que intentan restablecer el orden en una ciudad apocalíptica.

recomendados Zona Play

2 SOUL REAVER

3 SYPHON FILTER

syphon filter

1 Recomendado TOTAL

RIDGE RACER TYPE 4™

SONY



4 POPULOUS THE BEGINIG

Meses en lista	Puesto	Lista de ventas de MAIL SOFT
-	1	CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)
-	2	RIDGE RACER TYPE 4
-	3	NEED FOR SPEED IV (ROAD CHALLENGE)
-	4	FIFA '99
-	5	BICHOS
-	6	TOMB RAIDER II (PLATINUM)
-	7	NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE
-	8	FIFA '99
-	9	RESIDENT EVIL (PLATINUM)
-	10	SOUL BLADE (PLATINUM)
-	11	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/99
-	12	COLIN Mc RAE RALLY

punto de partida

Estos son todos los juegos que podréis encontrar en las siguientes páginas... que tengáis un agradable paseo.

Shoot'em up
Beat'em Up
Carreras
Estrategia
Deportes
Simulación
Plataformas
Aventura
RPG
Puzzles
Juegos de Mesa

En nuestra zona Preview

Y entre los juegos del futuro y de los de hoy, un alto en el camino con

En nuestra zona de Evaluación









La historia tiene lugar en un reino llamado Almeika, que se encuentra en los valles centrales de Forsena. En el año 214, Almeika consiguió la anhelada paz derrotando al país de Norgard, tras una guerra de muchos años (como mandan los guiones habituales de los aun más habituales juegos de espada y brujería) el dichoso reino consiguió la paz tan largamente anhelada.

Prepara los hechizos, alinea tus tropas

Brigandine



▲ Estamos ante un título que ha sabido combinar los efectos 3D de la última generación, con el desarrollo de la estrategia más clásica. Como se puede apreciar en estas páginas, los combates resaltan por su espectacularidad.





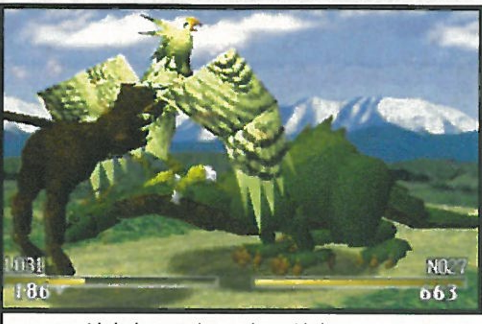


Título	Brigandine
Género	Estrategia
Desarrollador	Atlus
Lanzamiento	Próximamente

Sin embargo (y gracias a estos "peros" empiezan las aventuras) el almirante Zemeckis, en el segundo mes del año 215, asesinó al Rey Hengist de Armekia. El asesino se proclamó emperador del país y al instante le entraron ganas de conquistar todo lo que sus ojos veían en el horizonte, involucrando a las gentes de su país en una nueva guerra territorial. Cinco países de un mismo continente se van a ver involucrados en este conflicto. Tú estarás


Sí, mucho cuadro para cada unidad.


Esta es una escena en la que el combate se desarrolla entre grandes ejécitos...


... pero aquí, la lucha se reduce a dos unidades.

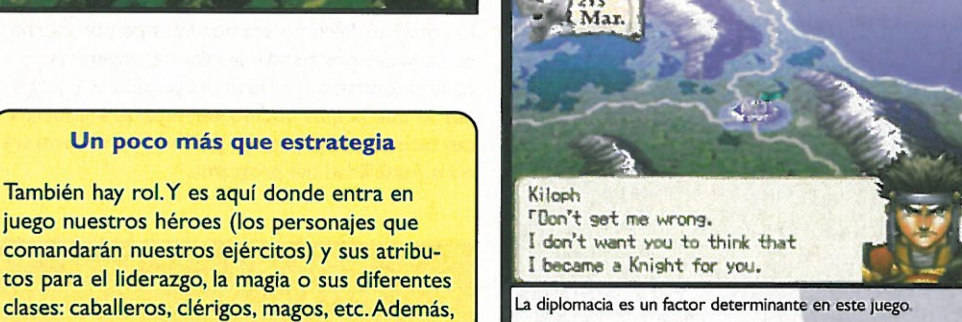




al mando de uno de ellos en un, a primera vista, excelente programa de estrategia, de esos con mapas divididos en hexágonos y una mecánica de juego por turnos... si a alguien no le interesa esto, que rehuya este título sin más vacilaciones. En caso contrario, que siga leyendo...

Clásico, completo, bueno

¿Qué hay aquí? Lo habitual: un país que gobernar, esto es, esas típicas fases en las que habremos de gestionar nuestros recursos y colocar nuestras tropas en los castillos que corren más riesgos de ser asaltados. Y unas batallas que luchar, es decir, que el mapa que ocupa la mayor parte del juego será reemplazado por uno más detallado en la que se disponen nuestros ejércitos para combatir al enemigo y en los que, tanto los unos como los otros, se mueven por turnos. También se contempla el enfrentamiento, no entre ejércitos, sino entre unidades aisladas (un Dragón contra un Unicornio, por ejemplo) en cuyo caso la pantalla se transforma en una vistosa representación 3D en la que se respeta la escala de las diferentes unidades. La diplomacia, no podía faltar, es un importante punto para dar a la mecánica un mejor ambiente. En este caso será de vital importancia saber con qué otros países podemos contar como aliados y cuáles tendremos que tener constantemente vigilados. Habrá que estar muy al loro a los diálogos que entablaremos con los representantes de las diferentes facciones.





La diplomacia es un factor determinante en este juego.



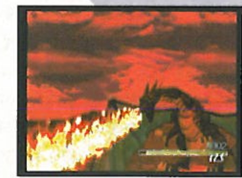
Uno piensa que esa inocente hada no tiene ninguna oportunidad frente al caballero... esperad hasta que empiece a hacer hechizos y cosas raras.

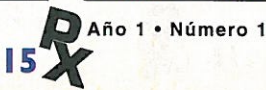
Un poco más que estrategia

También hay rol. Y es aquí donde entra en juego nuestros héroes (los personajes que comandarán nuestros ejércitos) y sus atributos para el liderazgo, la magia o sus diferentes clases: caballeros, clérigos, magos, etc. Además, también está el concepto de la experiencia ganada después de cada combate, con la que aquellos irán ganando facultades que pondrán a nuestro servicio. Sólo un par de pegas: los combates pueden resultar demasiado largos y no se ha incluido una opción para dos jugadores. Con todo, un programa muy prometedor.











Este verano es probable que escuchemos dentro de nuestra PlayStation aquello de "¿Qué hay de nuevo, viejo?" (introducir aquí sonido de zanahorias siendo masticadas). No hace falta que pongamos cara de asombro, el humor de los frenéticos dibujos de Bugs Bunny no podía tardar en ser llevado a un videojuego... de plataformas, por supuesto, ya que es el género al que mejor se adaptan los personajillos como éste (por eso de correr, saltar, huir y hacerlo todo con cierta gracia).

Los personajes carismáticos habitan en las plataformas

Bugs Bunny



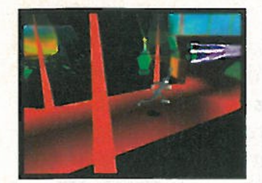
▲ Excelente imagen de Bugs tratando de tocar la punta de sus orejas... Como se puede apreciar, el juego destaca por la variedad de sus escenarios, así como por la efectiva simplicidad con la que se han desarrollado.

◀ Ver caras conocidas es otro de los ingredientes que, a buen seguro, catapultarán el juego al trono de las plataformas.



Título	Bugs Bunny
Género	Plataformas 3D
Desarrollador	Behaviour Interactive
Distribuidor	Infogrames
Lanzamiento	Finales de Junio

Y respondiendo a la pregunta inicial: ¿Qué hay de nuevo, viejo? Nada. Nada de nada. El programa sigue todos los tópicos de las plataformas 3D. Esto es, será un éxito seguro si no la pifian al final y lo presentan con uno de esos errores que se quedan bien atragantados en el estómago (por la sensación de vacío) de los incautos que lo compran. Pero no seamos injustos por mucho que a veces nos fastidie la falta de originalidad y centrémonos en la calidad del producto. A juzgar por lo que hemos podido ver, ésta hará justicia a tan carismático personaje y, cómo no, se centrará en la jugabilidad del programa.







Ponte lejos de la diana bugs, ¡es época de conejos!





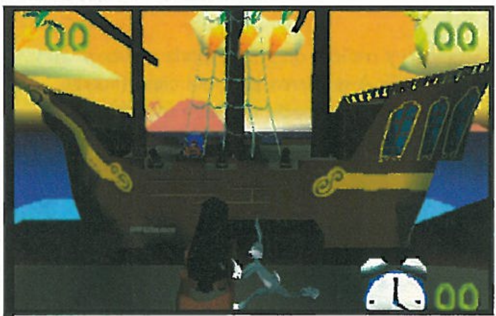
La excusa que nos llevará a dar brincos por todos lados es un viaje a través del tiempo: por lo visto, de vuelta a Albunquerque, Bugs Bunny se topa con una máquina para avanzar y retroceder en la historia y accidentalmente la pone en marcha. Inmediatamente será trasladado a cinco diferentes eras en las que habrá de buscar un medio para regresar a su presente. Tarea nada fácil, ya que, en el camino hacia la victoria se encuentran los más famosos villanos de estos dibujos: Elmer, la bruja Hazel, Yosemite Sam, Rocky y Marvin el Marciano.
La prehistoria, la Edad Media, La época de los piratas, los años 30 americanos y el futuro... variedad de escenarios en 22 fases para un juego cargado de entrañables personajes y muy prometedor de cara a las horas que nos tiraremos tratando de llegar al final de una pantalla, esquivando a esa manada de enemigos, tratando de saltar hasta aquella cornisa o, por supuesto, recogiendo unas cuantas zanahorias más.







¡Mírate! Tan grande y ya extinto, donde estén los mamíferos...



Bugs o cómo abordar un barco entero con sólo un cañón.



No hay nada que hacer cerdito cabezón... Bugs Bunny es el conejo de la suerte.



Estamos ante un clásico RPG con un interesante detalle que lo diferencia del resto: tiene algo de los famosos tamagotchi. Así de primeras, encontrarse con un juego que combina el rol con ese cursi producto de la inteligencia artificial… lo cierto es que choca un poco. Un punto de originalidad sí gana, pero ¿Cómo se juega a esto? Tomaremos el papel de un caballero medieval modelado en el más puro estilo dibujo animado.

"Tamagotchis" & Dragons

Guardian's Crusade







▲ Dada la interfaz y el modelado de los personajes parece que el juego es sencillo... pero esto no le resta profundidad.

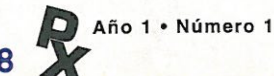




Título	Guardian's Crusade
Género	RPG
Desarrollador	Activision
Lanzamiento	Próximamente

Gracioso y molón, de gran espada y cabeza aun más grande. A nuestros pies, del cielo (literalmente) cae una especie de bebé monstruo que tendremos que devolver, en eso consiste la aventura, a su mamá que se encuentra en un sitio llamado la Torre de Dios. El apartado tamogotchi entra en escena porque habremos, entre correrías y desventuras, ir educando a esa cosilla que nos ha tomado por padres adoptivos. Le daremos chocolatinas o cosas por el estilo y, a cambio, "eso" ganará habilidades especiales para echarnos una manita en los combates.

Está realizado íntegramente en 3D (decorados incluidos) de modo que la perspectiva se pueda girar según la voluntad del jugador. Los gráficos no son muy detallados, pero no carecen de gracia y efectividad. Presentado como un RPG clásico, volvemos a insistir en este punto, tiene a su pesar una historia demasiado lineal, pero lo suficientemente interesante como para que merezca la pena seguir en compañía de nuestro bicho. Por lo demás, las habituales características: que si nos movemos de un pueblo a otro, que si interactuamos con ese o aquel, que si entablamos un combate por turnos, etc.

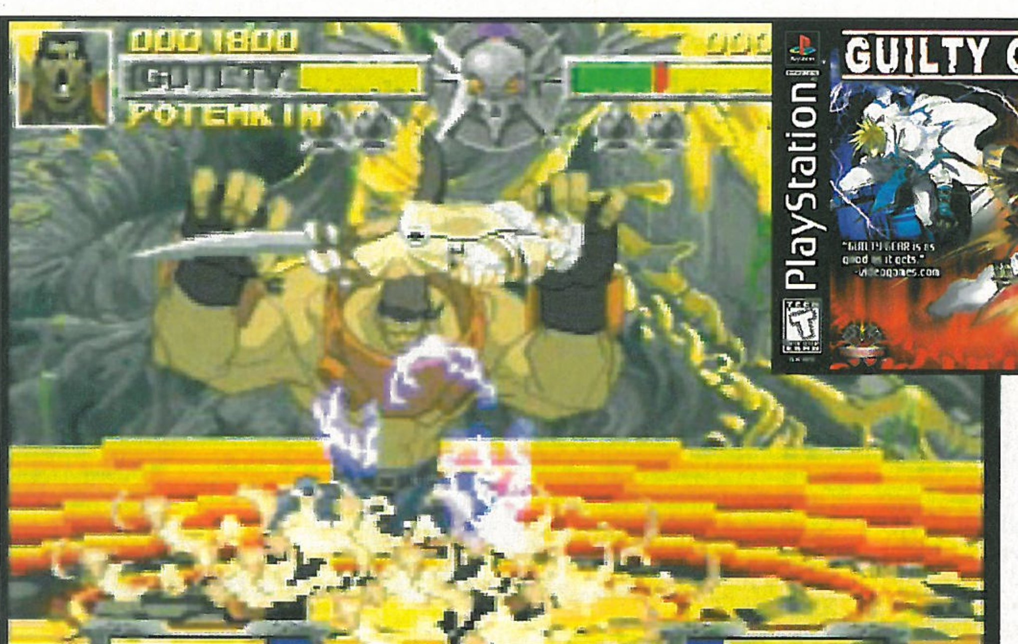




En el siglo XXII la humanidad descubre un medio para obtener recursos ilimitados de la naturaleza, de este modo comienza una época gloriosa fundamentada en una tecnología muy cercana a la magia. Las investigaciones científicas y los ulteriores avances tecnológicos quedan prohibidos, así que en las guerras se utilizan una especie de magia y armas formadas a partir de elementos orgánicos. En un momento dado, una nación muy avanzada crea a los Gears, seres parecidos a los humanos pero muy superiores en sus capacidades mágicas, con los que pretende dominar al resto de los países.

Luchas apoyadas en un interesante guión

Guilty Gear



Lo hubiese conseguido de no ser por «Justice», uno de esos Gears que se rebela contra sus creadores y contra toda la humanidad. El mundo reacciona entonces unido (ahora sí ¿eh?) y forma un grupo de luchadores con increíbles capacidades que se son conocidos como los «Caballeros Santos» (Seikishi-Dan). Éstos derrotan a «Justice» y lo encierran en una prisión dimensional. Después de esta guerra contra los Gears que tuvo a los seres humanos en vilo durante más de cien años, parece que el muro de la prisión dimensional que encierra al rebelde «Justice» comienza a debilitarse. De nuevo cogiditos de la mano, todos los gobiernos del mundo reaccionan y convocan un torneo de artes marciales para elegir al representante de la segunda generación de los Guerreros Santos… en fin, que por mucha parafernalia futurista o fantástica, un juego de lucha siempre en torneo queda.



Título	Guilty Gear
Género	Lucha
Desarrollador	Atlus
Lanzamiento	Próximamente

Estamos ansiosos desde que hemos visto la gran calidad de los sprites, el diseño de los luchadores y la simplicidad que engloba al conjunto, puesto que ésta, si se acompaña de calidad, es un signo inequívoco de jugabilidad, de horas «perdidas» (depende del punto de vista) frente a nuestra PlayStation, de exámenes suspensos y novias que empiezan a plantease con qué clase de personaje están saliendo (eso hasta que ellas también caigan). De nuevo, a poner los ojitos en la barra de energía y en la de poder, y volver a las carcajadas cuando la pantalla se cubre con destellos poco aptos para epilépticos y luego vemos el cartelito de Combo, 80 golpes, y demás elementos que a los consoleros (de «consola», no vayáis a pensar mal) nos entusiasman.





Los renacuajos más ácidos de la TV

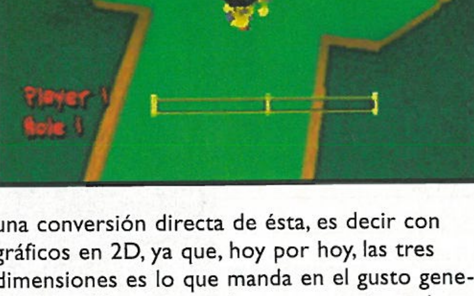
Rugrats

Quienes hayan visto un episodio de la serie de dibujos animados Rugrats se habrán quedado enganchados con la simplicidad de cada argumento, lo bien tratado que están los personajes y la utilización de un punto de vista muy especial, el de unos niños que tratan de comprender con su lógica el mundo que les rodea. Para ellos ir a la peluquería para cortarse el pelo es un suplicio y una carrera para hacerse con una caja de galletas es un duelo a vida o muerte... así que, partiendo de los retos que a diario se le plantean a estos mocosos, aventuras bien amenizadas con su imaginación, ha sido posible trasladar con mucha fidelidad el carisma de estos dibujos a los juegos de consola.



▲ Quizá alguien opine que, este juego es sólo válido plara niños pequeños. Nosotros discrepamos. Rugrats tiene todo lo necesario para atraer a jugadores de cualquier edad. Simpatía, gráficos de lujo y variedad en las formas de jugar, son sus principales bazas.

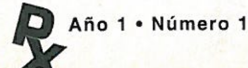


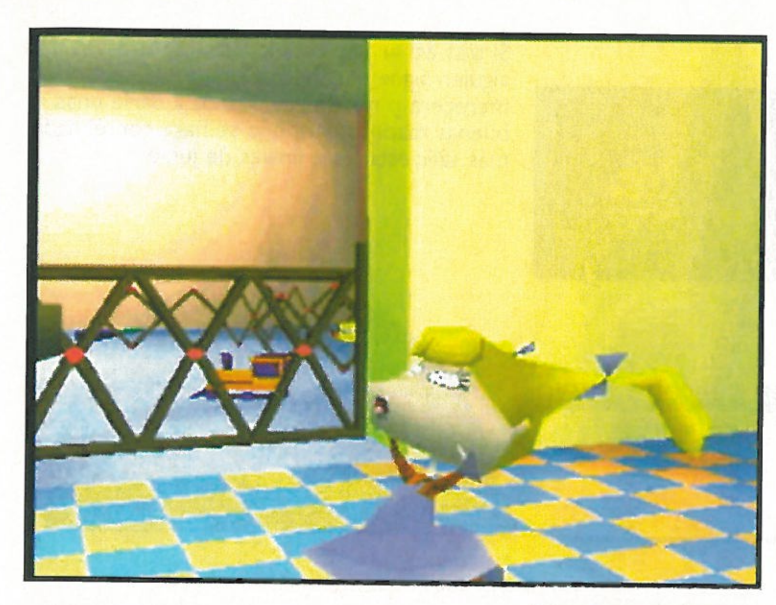




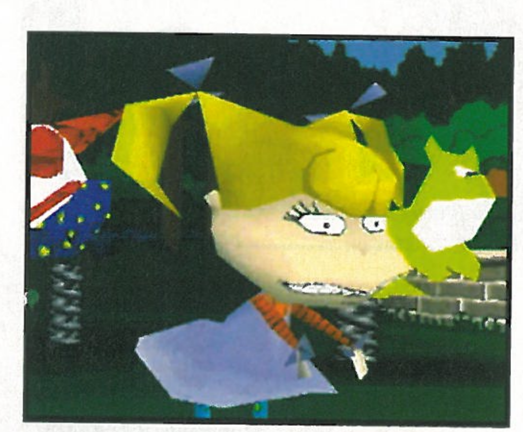
Título	Rugrats
Género	Plataformas 3D
Desarrollador	Infogrames
Lanzamiento	Finales de Junio

Tras un primer vistazo, llama mucho la atención el modo en que se han cuidado los gráficos. Como era de esperar, llevar hasta el videojuego la estética de la serie era uno de los principales retos de los programadores. Por otro lado, no era conveniente hacer una conversión directa de ésta, es decir con gráficos en 2D, ya que, hoy por hoy, las tres dimensiones es lo que manda en el gusto general del público. De modo que se optó por las 3D, tan indispensables en un juego de plataformas, pero respetando al máximo la caricaturiza-

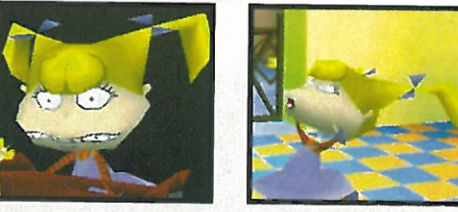












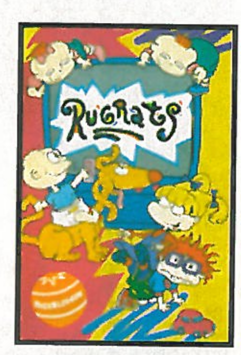




ción de esos niños. Así nos encontramos con personajes modelados con pocos polígonos, un buen acierto de sencillez, pero animados de una manera tan excelente como graciosa (sólo hay que ver cómo Tommy sube a gatas por las escaleras) y cargados de colores muy vivos. Los escenarios son amplios, tanto como pude parecer las habitaciones de una casa a un bebé, cargados de objetos interesantes y otros personajes con los que hablar. El desarrollo es el habitual del género, pero en esta ocasión la velocidad y la capacidad de observación primarán sobre la habilidad de efectuar saltos precisos.

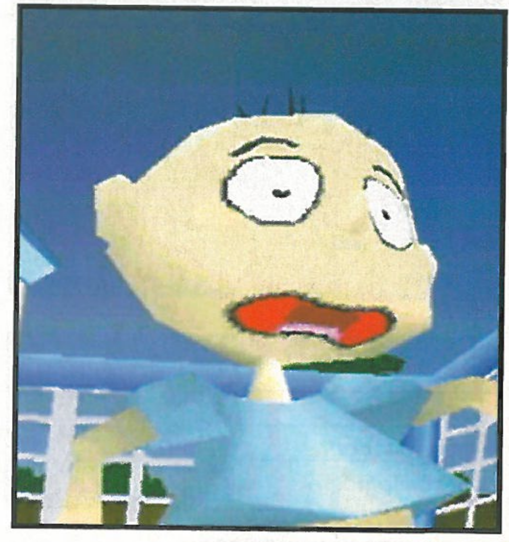


Hay tres modalidades diferentes de juego: el principal, las actividades y el entrenamiento. Sobran comentarios para el último, pero los otros merecen unas líneas: el primero consiste en ayudar a Tommy a buscar las piezas perdidas de un puzzle por toda la casa y el jardín. Además, encontraremos objetos que nos llevaran hasta pequeños subjuegos, de modo que cada partida gozará siempre de cierta variedad. Por otra parte, las actividades, son otros cuatro pequeños juegos (Cookie Race, Gold Rush, Mini Golf, Egg Hunt) de los cuales el de golf nos ha gustado bastante, ya que cambia radicalmente el concepto de plataformas y permite a varios jugadores echar unas bolitas al hoyo.

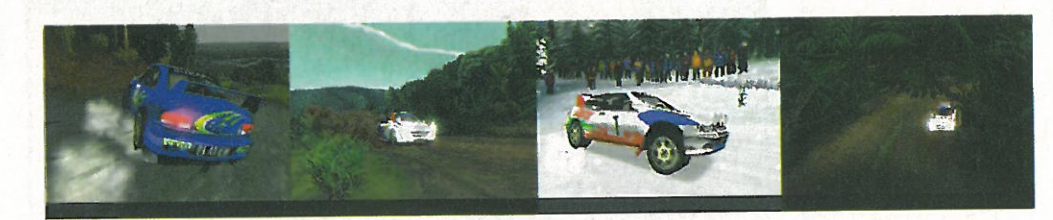








preview-Rugrats



Si tras echar una ojeada a las capturas alguien sigue dudando si este producto merecerá o no la pena, vamos a darle unas buenas razones para que se haga con él nada más salir, esto es, a finales de Junio.



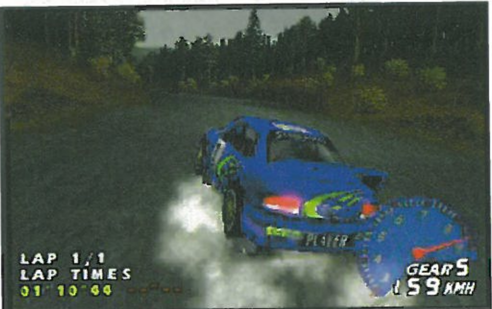
Carreras en terreno sucio

V-Rally 2



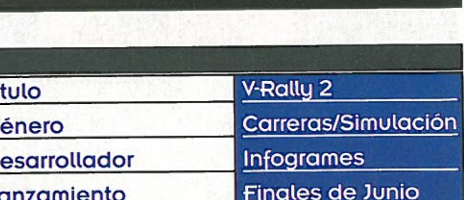
El programa dispondrá de 18 coches oficiales de la competición de rally de 1999, más diez clásicos vehículos de este tipo de carreras. Pero, como todos sabemos, tanto cochecito se quedaría en nada sin una buena física que dé cohesión al conjunto, así que, y muy conscientes de ello, los programadores han puesto un especial interés en este punto. Según éstos, «se acabó el tener la sensación de que se está conduciendo coches sin peso». Por si fuera



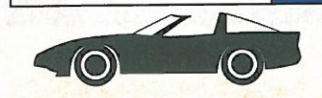




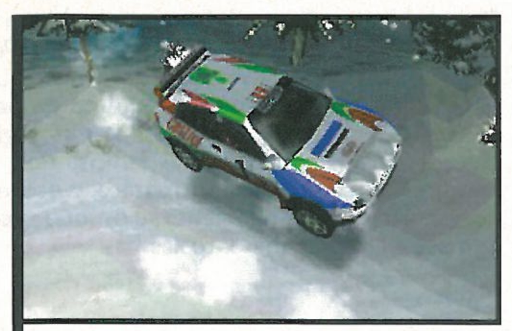
Aunque sólo sean imágenes, ya se puede apreciar (en el polvo que se levanta y en la ligera inclinación al tomar un curva) todo el empeño que se ha puesto para conseguir una física de lujo. El efecto del terreno sobre las llantas de las ruedas termina por hacer el resto. Sólo nos resta saber si el trazado de las pistas estará la altura de juego.



Título	V-Rally 2
Género	Carreras/Simulación
Desarrollador	Infogrames
Lanzamiento	Finales de Junio

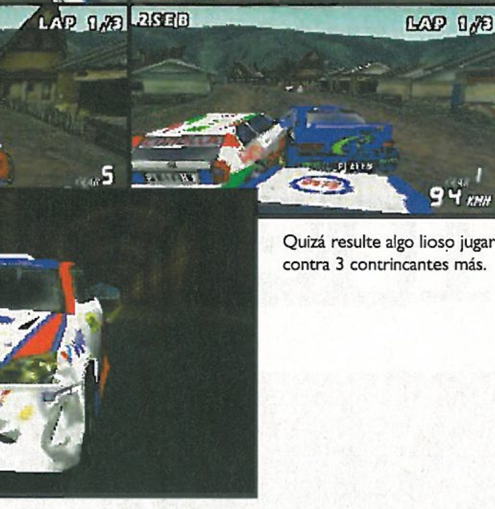





Pueden parecer tres saltos iguales, pero el realismo impide la repetición.

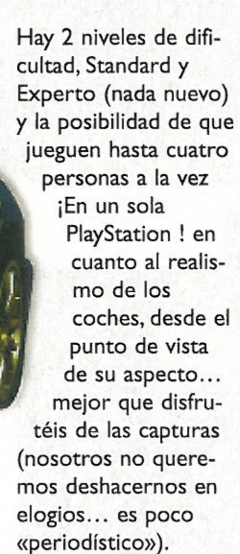






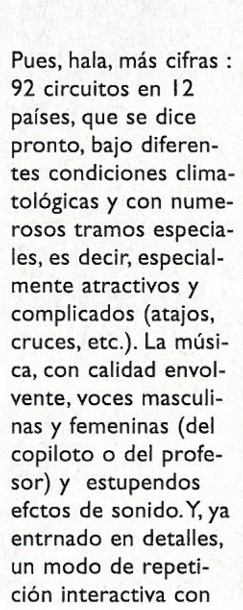
Quizá resulte algo lioso jugar contra 3 contrincantes más.

poco, tanta simulación realista no va a arrinconar la jugabilidad, puesto que se han centrado también en la facilidad de manejo por medio de cierta asistencia durante la conducción. Todo esto ha sido posible gracias al elevado número de frames por segundo de los que, de nuevo en palabras de la compañía, dispondrá el juego.



Hay 2 niveles de dificultad, Standard y Experto (nada nuevo) y la posibilidad de que jueguen hasta cuatro personas a la vez ¡En un sola PlayStation ! en cuanto al realismo de los coches, desde el punto de vista de su aspecto... mejor que disfrutéis de las capturas (nosotros no queremos deshacernos en elogios... es poco «periodístico»).

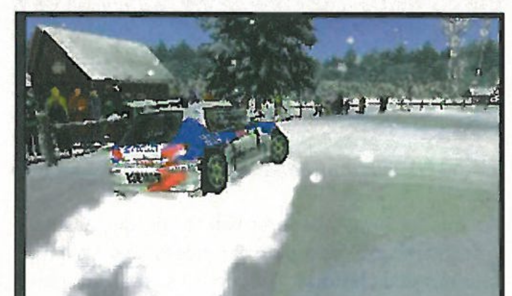
¿Aún hay alguien que no está convencido?



Pues, hala, más cifras : 92 circuitos en 12 países, que se dice pronto, bajo diferentes condiciones climatológicas y con numerosos tramos especiales, es decir, especialmente atractivos y complicados (atajos, cruces, etc.). La música, con calidad envolvente, voces masculinas y femeninas (del copiloto o del profesor) y estupendos efctos de sonido. Y, ya entrnado en detalles, un modo de repetición interactiva con compatibilidad con la tarjeta de memoria.

En resumen, estamos ante uno de esos juegos que, como luego vengan con desagradables sorpresas y decepcionen os aseguramos que no dejaremos títere con cabeza... si viene y es lo que está prometiendo que será... ya está tardando.


¿Preparado para que tu Dual Shock tiemble cuando llegues al suelo?


No puede faltar con un juego de este tipo ese circuito cuyo principal incovéniente es la nieve de la pista.


Esta imagen muestra detalladamente hasta qué punto se han cuidado los gráficos de los coches.



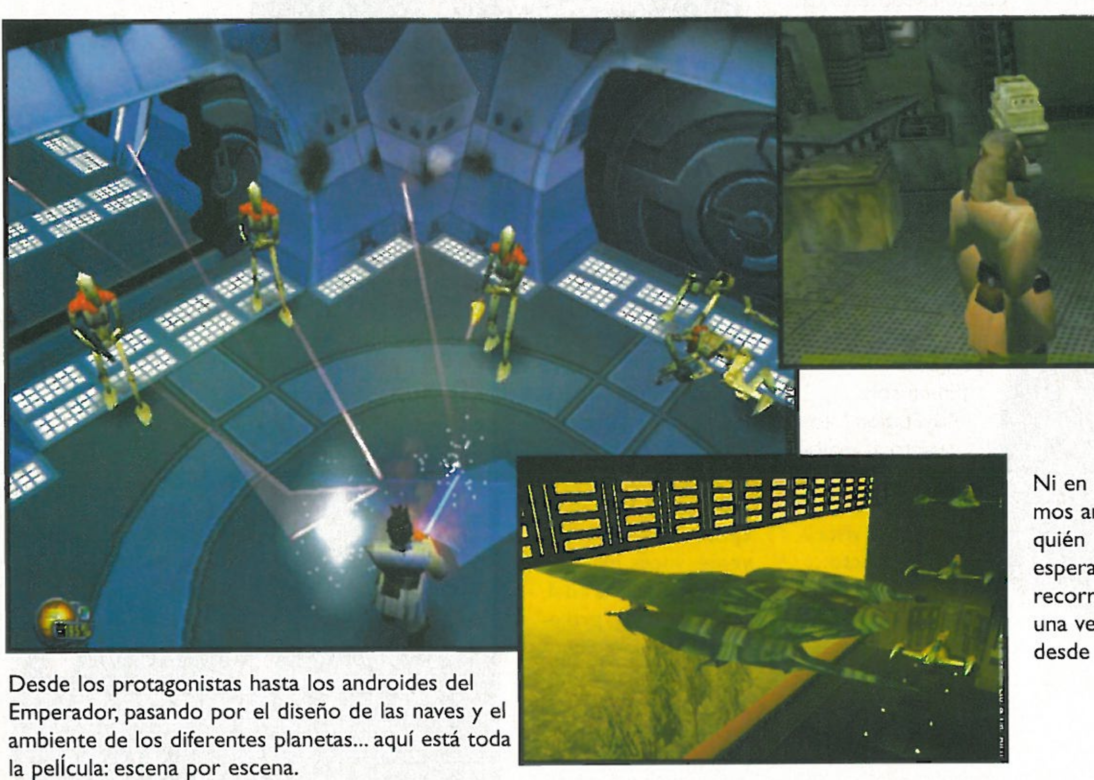




De nuevo el enfrentamiento entre el bien y el mal dentro de la pantalla de tu monitor. Pero, en esta ocasión, la ambientación va jugar un papel fundamental... dos argumentos de peso: la música de John Williams y toda la mitología de la saga de ciencia ficción más famosa del mundo. George Lucas contraataca, y eso es una noticia que a toda una generación que creció con sus películas nos entusiasma.

El primer juego del primer capitulo

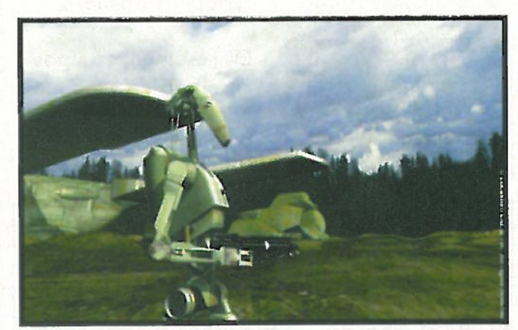
The Phantom Menace



Desde los protagonistas hasta los androides del Emperador, pasando por el diseño de las naves y el ambiente de los diferentes planetas... aquí está toda la pelÍcula: escena por escena.

Ni en eso, ni en su desarollo estamos ante un juego original, pero ¿A quién le importa? ¿Quién puede esperar a blandir una espada luz, recorrer diferentes mundos, salvar, una vez más, la Galaxia? Nosotros, desde luego, no.







Título	The Phantom Menace
Género	Aventura/Arcade 3D
Desarrollador	Lucas Arts
Distribuidor	Electronic Arts
Lanzamiento	Junio

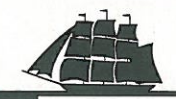
Ya están aquí las primeras noticias de los juegos que llevarán la nueva Guerra de las Galaxias al universo de la interactividad. No podía ser de otra forma, como tampoco podían tratarse de títulos que no encajaran a la perfección con el argumento de las películas (ya sabéis lo "tiquismiquis" que es Gorge Lucas a este respecto).

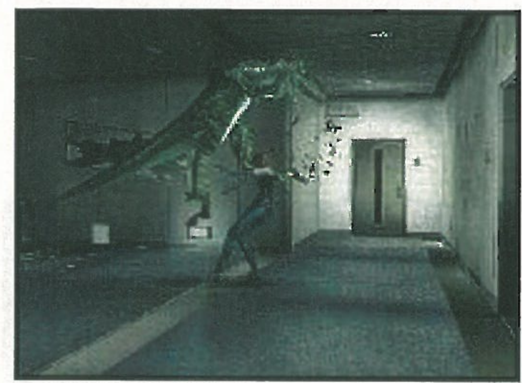
Así que los programadores han tenido que aceptar, o adaptarse a, el reto de crear juegos bajo las limitaciones de la historia real, con los personajes reales y con las situaciones que aparecen en la película. Por ejemplo, si ésta empieza con una persecución hasta alcanzar una nave, en el juego viviremos este percance ya en la primera fase. Ahora bien, si esto



Más rápidos que los zombis

Dino Crisis





Muy pocos saben quién es Shinji Mikami, pero seguro que casi todos hemos disfrutado con su creación más famosa: la saga de Resident Evil. Pues bien, este genio del suspense interactivo tiene otro proyecto en sus manos antes de la ya anunciada tercera parte de su famosa serie. Aunque, eso sí, no se aparta ni un ápice de las fórmulas que le han llevado al éxito:atractivos protagonistas enfrentándose, ellos solitos, a un paraje desolador en el que cada esquina guarda un nuevo reto. Una sabia mezcla de *shoot'em up* con aventura, todo bien aderezado con una ambientación de lujo.

Una isla llamada Ibis perdida dios sabe dónde está llena hasta arriba de bichitos presuntamente extintos hace miles de años (¿A qué nos suena este argumento?) Así que, las autoridades de turno envían al matadero (perdón, a investigar) a la heroína de turno, una tal Regina. Protagonista muy capacitada para dejarse desgarrar bajo las pezuñas de enormes lagartos.

El argumento, una vez más, es lo de menos. Lo que nos interesa son las naturales mejoras tecnológicas del juego frente a las anteriores obras del tal Mikami, y,



No, esta escena no nos gusta. Lamentamos confesar que somos de esos que prefieren ver a la chica siendo despedazada por un reptil (mola más la otra captura).

sobretodo, que éstas hayan sido enfocadas a potenciar la imprevisibilidad de las situaciones y la diversidad de caminos que tomar. También estamos atentos a que no se haya perdido el buen sabor de la saga Resident Evil, que el jugador se siga planteando qué leches va a encontrar si sigue en esa dirección...

Muchos toques gore (nuestra captura principal lo demuestra) que aseguran los vuelos con paradero desconocido de las vísceras y los gritos de nuestra vecina aporreando la puerta preguntando qué demonios es ese jaleo. Por supuesto, también aseguramos las ventas para este título y todo el revuelo que provocará, probablemente, estas navidades. Sólo nos queda por comprobar los gráciles movimientos de los dinosaurios.

El retorno del más grannde

Gran Turismo 2

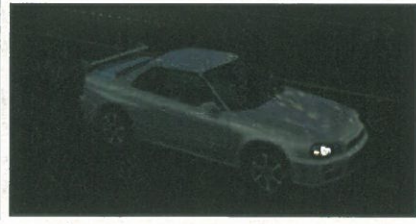




Éste es un buen ejemplo de cómo tomar bien una curva... aunque sea por los pelos.







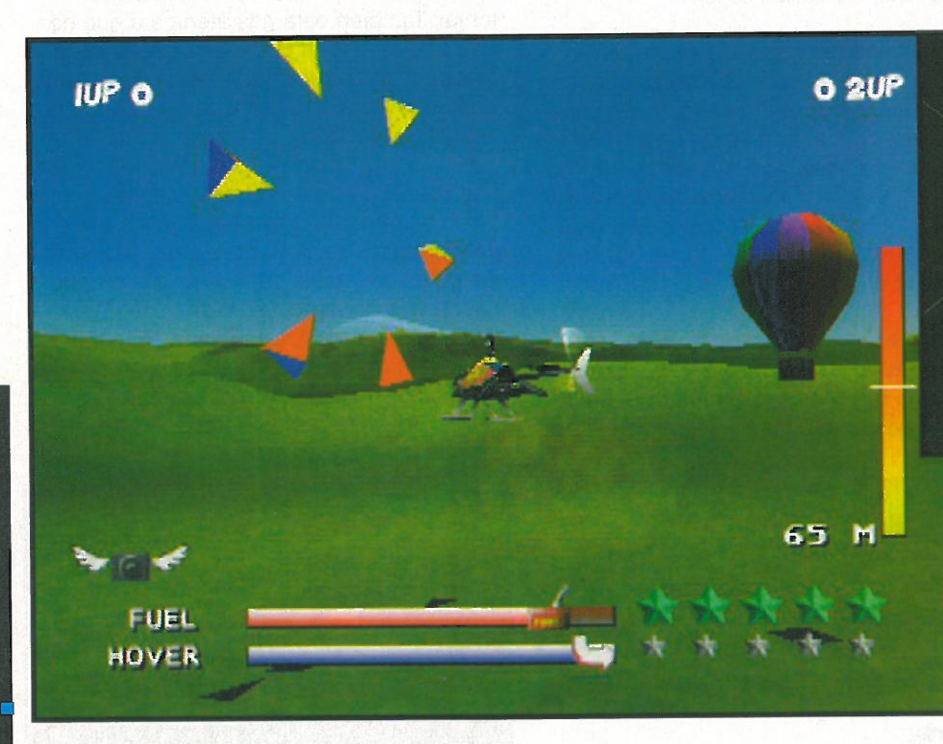
No podíamos dejar pasar la oportunidad de mencionar, aunque sólo fuera de pasada, algo sobre el largamente esperado Gran Turismo 2. ¿Nuestro veredicto tras una primera impresión? Que ya no nos sorprende: más de 400 coches que conducir y 20 circuitos diferentes son cifras que pueden dejar con la boca abierta a quienes no estén familiarizados con el crecimiento de los videojuegos. Nosotros ya nos esperábamos algo como esto y, encima, nos podemos permitir el adelantar que, no sólo con cantidad contará el programa, sino con calidad. Todo lo que os podamos decir está de más, ni siquiera estas capturas hacen justicia a este mega lanzamiento...

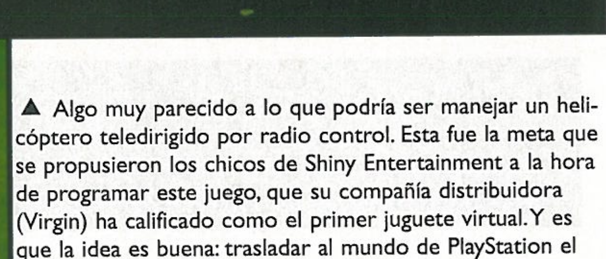


En el mercado americano las cosas funcionan de diferente manera que en Europa. Que un juego de caza mayor, ya sabéis, matar ciervos, gamos y ese tipo de bichos grandes que viven tranquilamente en los bosques, sea el más vendido en EE.UU es algo muy significativo de los gustos y la utilización del tiempo libre que hacen nuestros vecinos del otro lado del charco. No sabemos exactamente el número de aficionados al aeromodelismo que hay en aquel país, pero suponemos que unos cuantos más que en el nuestro, por lo que allí este juego también venderá más que aquí. Tampoco sabemos si habrá más aficionados al aeromodelismo que a la caza.

Radiocontrol en tu PlayStation

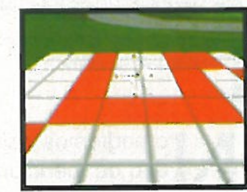
RC Stunt copter





▲ Algo muy parecido a lo que podría ser manejar un helicóptero teledirigido por radio control. Esta fue la meta que se propusieron los chicos de Shiny Entertainment a la hora de programar este juego, que su compañía distribuidora (Virgin) ha calificado como el primer juguete virtual. Y es que la idea es buena: trasladar al mundo de PlayStation el mundo del aeromodelismo.





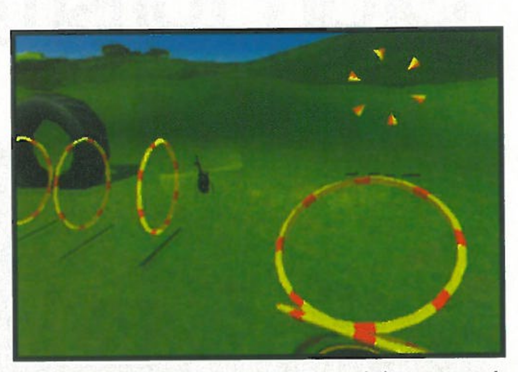




Desarollador	Shiny
Distribuidor	Virgin
Género	Simulación
Lanzamiento	Verano 99

Podemos pensar que manejar un helicóptero no es nuevo en el mundo de los videojuegos, ya que otros muchos títulos han tratado este tema. Pero si os fijáis lo han hecho desde una perspectiva muy distinta. El objetivo de RC Stunt Copter no es masacrar al enemigo, disparar misiles y conseguir ganar la batalla. Se trata de algo más sencillo: aprender a hacer volar un helicóptero de aeromodelismo sin el gasto de tener que reemplazar la máquina destrozada después de alguna colisión típica de principiante. Este es un juego que requiere habilidad, velocidad, capacidad artística a la hora de llevar a cabo las acrobacias y que además no está exento de un ligero toque de humor.

Tendrás que realizar una gran variedad de pruebas en diversos escenarios, siempre en tres dimensiones, como no podía ser menos en un juego de estas características. Las pruebas



consisten en pasar entre aros y globos aerostáticos, recoger pelotas, atravesar pasos difíciles y hacer dianas incluso en el moño de una vieja, este es el toque de humor al que nos referíamos en líneas anteriores. En cuanto a los escenarios encontrarás de todo, desde la antigua Grecia, pasando por la Muralla China, Isla de Pascua y algún que otro escenario virtual.



Harry el sucio tenía una Magnum 44. Terminator, una M- 14. ¿Y tu, fanático del Time Crisis? Es posible que una G-Con 45, pero ahora querrás deshacerte de ella para adquirir una flamante ASSASSIN Automatic Handgun. Periférico que sobresale en el diseño, las prestaciones (incluye un pedal) y en la precisión.

Assassinn automatic Handgun



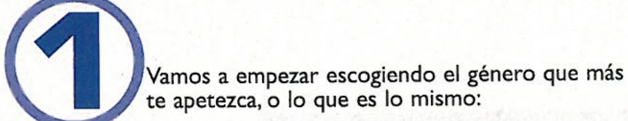
Circulan aproximadamente unas diez pistolas de luz en el mercado, que se pueden usar con los cinco o seis juegos de disparos que se han publicado en la Play hasta ahora. El problema es que los dos mejores juegos de tiros que hay, *Time Crisis* y *Point Blank*, ambos de Namco, funcionan con un sistema diferente al resto de programas, y la mayoría de éstas diez pistolas no son compatibles con todos.
Por otra parte, hasta ahora si el usuario buscaba una pistola muy precisa, su única elección era la pistola oficial de Namco, la G- Con 45, pero se tenía que olvidar de vibración y retroceso, algo que sí ofrecían otras pistolas no oficiales y bastante imprecisas. El diseño de casi todas era muy poco real, bastante futurista o de colores imposibles en un arma de fuego. Pero todo esto ha cambiado con la salida al mercado de la pistola definitiva, la Assassin Automatic Handgun, de Nu• Gen.

Comenzaré a enumerar las virtudes de éste genial producto. Para empezar, es compatible con TODOS los juegos de pistolas de Playstation y Sega Saturn. También es compatible con todos los modelos de PlayStation, tanto para los que tienen las dos salidas de audio y la de vídeo en la parte trasera de la consola, en los modelos más antiguos, como para los que sólo tienen detrás de sus Plays la salida *Av multi out,* porque viene con un cable adaptador para que no tengamos problemas.
Lo más impactante (y nunca mejor dicho) de este arma, es su sistema de retroceso. La parte superior de la pistola es móvil y cada vez que apretemos el gatillo se moverá bruscamente hacia atrás, provocando así un efecto de retroceso inmejorable. Si habéis jugado alguna vez a Point Blank o Time Crisis en una recreativa sabréis de qué os hablo. El único problema que tiene esto es que hace un poco de ruido. Bueno, y que es necesario conectarla a la red mediante un adaptador incluido.

Nombre	Assassinn Automatic
Periférico	Pistola
Fabricante	Nu• Gen
Distribuidor	Engine tecnology system
Precio	8.990 ptas.

CALIFICACIÓN

Tecnología Sobresaliente en prerestaciones y compatibilidad	98
Aspecto No parece, como otras, de juguete	90
Resistencia Por encima de la media	89
Manejabilidad Muy precisa sin el retroceso	98
Calidad-Precio Excelente	91
Total Actualmente, la mejor que se puede encontrar	96



1

Vamos a empezar escogiendo el género que más te apetezca, o lo que es lo mismo:

- ¿Un poco de acción sin descanso con destellos en la pantalla hasta marear? **Corre a desahogarte al 2.**
- ¿Mucho nervio pero en busca de planteamientos menos belicistas? ¿Qué tal un puzzle o alguna «rareza»? **Vete derecho al 3.**
- ¿Y por qué no sentarse delante del televisor, pensar y dejarse llevar por un argumento envolvente (y no estamos hablando de una buena película)? **Pasea hasta las videoaventuras del 4.**
- ¿No sería mejor una «mezcla» de los anteriores con el atractivo de encarnarte en un personaje que progresa y cambia según tu vas avanzando por la aventura? A lo mejor, los RPG son lo tuyo. **Mira a ver en el 5.**
- Donde esté un buen volante, mucha carretera y colegas que se quite el resto... **si a sí lo crees acelera hasta el 6.**
- Prefiero hacer en casa el deporte que no hago fuera... **siéntate en el 7.**
- No hay acción sin saltos. **Sáltate lo anterior y aterriza en el 8.**
- La palabra que más me gusta oír en un juego es «combo» mientras reparto guantazos a un compañero que se disponía a ejecutar una magia. **Más violencia en el 9.**
- Buenos gráficos, argumentos de cine y mucha acción con alguna dosis de pausas para meditar el siguiente movimiento. **La aventura está en el 10.**
- Uff! Soy de esos que tienen una extraña inclinación por la estrategia, incluso en las consolas. **Da órdenes en el 27.**

2

¿Qué tal andas de pelas?

- Si has tenido mejores momentos **busca en el 11.**
- Un capricho al mes no hace daño. **Pues al 15.**

3

¿Estaría bien una ración de ambientes discotequeros con mucha espectacularidad gráfica y una calidad incuestionable?

- Puede ser interesante... **ve al 12.**
- Prefiero ir yo a la discoteca y dejar a mi hermanito entretenido con la Play. **Busca en el 13, querido gañán.**
- ¡Vamos hombre! Tengo cosas mejores que hacer. **Prueba en el 14.**

7

Pues todo depende de qué deporte quieras tener al alcance de tu pad...

- Fútbol, por supuesto. **Mira a ver con qué te quedas en el 19.**
- Baloncesto, que soy muy alto. Venga, sin más pásate al **NBA Live 99 de EA Sports (7.490 ptas.)** Gráficos muy mejorados con respecto a sus antecesores, impresionantes efectos de luz y un engine de esos que te hacen sentir el partido en la piel.
- El Tennis, desde siempre. **All Star Tennis de Ubi Soft (7.490 ptas.)** es la mejor oferta para los que busquen un realista simulador de este deporte.
- ¿No tenéis algo más radical por ahí? Sí, **Cool Boarders 3 de Sony (7.490 ptas.)** Al principio puede resultar un poco complicado su manejo pero, tras unas partiditas bien incentivadas por los gráficos moviéndose a toda velocidad, nos haremos con la técnica del juego y le sacaremos todas sus posibilidades.

4

Aunque resulte un poco carillo, teniendo en cuenta el tiempo que ha pasado desde su aparición, **MundoDisco II de Psygnosis (6.990 ptas)** tiene todo el encanto de las videoaventuras clásicas. Acciones fuera de toda lógica en un juego que habrás de contar con lo imprevisible. Otra opción es **Broken Sword II de Sony (6.490 ptas.)** aunque es más aconsejable si dispones de un ratón (con el pad se hace un poco lento) pero, por mucho, la mejor aventura gráfica del momento. Alrededor del mundo con inteligentes diálogos y sin salirse de los cánones de las aventuras de siempre.

5

Pocas opciones verdaderamente interesantes en este apartado. La pregunta es ¿Tienes el **Final Fantasy VII** ?

- No, ni me importa. **Mira una alternativa en el 18.**
- No. Cómpralo inmediatamente. Es de **Sony (7.495 ptas.)**

6

¿Y qué tipo de carreras te gustan?

- Las de Fórmula 1, por supuesto. **Entonces pasa por boxes en el 21.**
- Los Rallys no están nada mal. **Ensucia las ruedas en el 22.**
- Da igual el tipo de carreras, lo único que me interesa es lo mejor del género. **Pásate por el 23, mi querido sibarita.**

tu elección del mes



8 Desde luego, los juegos de plataformas es uno de los géneros que ha encumbrado a esta consola. Su sencillez, jugabilidad y simpatía han conseguido enganchar a casi cualquier tipo de jugador. Aunque también hay que distinguir clases, dependiendo de las pulsaciones que estemos dispuestos a soportar.

- Muchas. Cuántas más, mejor. **Recoge el infarto en el 25.**
- Hombre, detenerse para estudiar los siguientes pasos... tiene su cosa. **Sí, en el 26.**

9 ¡Ah! Esos encantadores juegos de lucha que nos piden que conozcamos a la perfección los movimientos de nuestros personajes favoritos para sorprender al contrincante. Una opción estupenda para jugar contra compañeros de carne y hueso. Ahora bien ¿Nos decantamos por la espectacularidad de las 3D o por las 2D más tradicionales?

- No, hombre ¿Cómo vamos a dar un paso atrás a estas alturas? El futuro está en las 3D. **Poligonízate en el 20.**
- Me gustan las perspectivas simples y los dibujos tipo cómic. Soy un fan de las dos dimensiones. **Vuélvete plano en el 24.**

10 Estás de enhorabuena. Tu elección se asemeja a la de muchos usuarios, así que estos títulos dan muchas pelas y las casas desarrolladoras cada vez ponen más medios en su producción. De modo que aquí tienes tres joyas:

- El mejor, sin duda, **Resident Evil 2 de Capcom (8.990 ptas.).** Los gráficos, el suspense, las secuencias cinemáticas, la posibilidad de terminar el juego de una manera diferente con cada personaje, el miedo que se pasa...en fin, imprescindible.
- Si no te quieres gastar tanto, **Tomb Raider de Eidos (4.990 ptas.)** es una opción muy adecuada, al igual que sus secuelas... pero con éstas se dispara el precio.
- Aunque éste tiene poca pausa, su planteamiento y su sentido del humor nos han obligado a ponerle en este apartado. **Medievil de Sony (7.490 ptas.)** tiene unos preciosos escenarios en 3D dispuestos a ser explorados por un carismático esqueleto. Muy bueno.

11 Hazte inmediatamente con **Jungla de Cristal Platinum de Fox** (3.990 ptas.) Tres juegos en el mismo compacto: un shoot'em up en 3D por el interior de un edificio, un juego de conducción con libertad de movimientos por las calles de una ciudad y un típico arcade de pistola.

12 Una competición de bailarines da pie a un interesante juego en el que tendremos que seguir las combinaciones de botones y ejes que nos marcan en la pantalla para que nuestro personaje haga piruetas extraordinarias. Algo diferente, con música muy marchosa y personajes muy carismáticos. Todo esto es **Bust a Groove de Sony (7.490 ptas.)**

13 Compra al más pequeño de la casa el entretenido **Yo Yo's Puzzle de JVC** Irem Recuerda mucho al clásico Bubble Bobble, pero con interesantes novedades en el apartado técnico. Seguro que al final tú también quedas enganchado. No hay nada como la sencillez pero... espera antes a que baje a un precio adecuado.



14 Entonces, un buen juego de puzzles es **Bust A Move 2 de Acclaim (3.990 ptas.).** Muy adictivo, más si consideramos su precio, con mogollón de opciones y válido para jugar solo o contra un oponente.



15 ¿Cómo quieres tener el nivel de adrenalina?

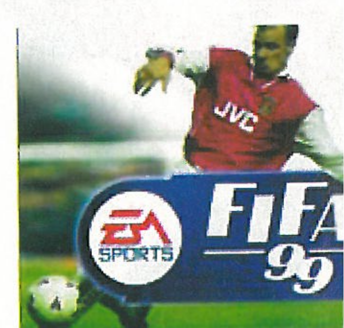
- **Alto. Al 16.**
- De infarto. **Muérete en el 17.**

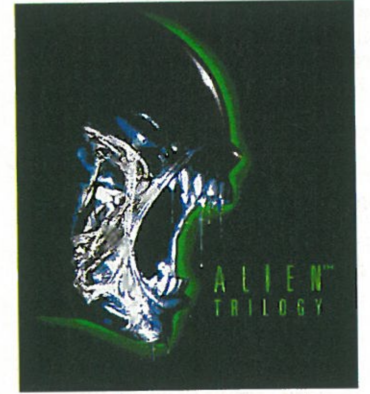
16 Vistosos niveles, un total de 30, y un sentido del humor estupendo. Y, ya que has llegado hasta aquí, la obvia acción que venías buscando a cargo de un esqueleto que vuelve de la tumba para enfrentarse con criaturas de leyenda. Correr, saltar y abrirte paso a espadazo limpio con **Medievil de Sony (7.490 ptas.).**

17 Nada tan atosigante como la cuenta atrás de un reloj. Nada tan auténtico como **Time Crisis de Namco (3.490 ptas.)** Una conversión casi idéntica a la recreativa. Imprescindible si cuentas con una pistola (como periférico, claro). Además incluye nuevos niveles y una mecánica de juego que te obliga a acertar al primer disparo.

18 Mira a ver si te gusta **Alundra de Psygnosis (7.490 ptas.).** Un RPG clásico, con todo lo que nos esperamos de esto (libertad de movimientos, multitud de personajes, objetos y hechizos, etc.) más una interesante novedad: los combates son en tiempo real, nada de turnos. Los textos en castellano terminan por redondear la calidad de un buen producto.

19 Fifa, Fifa y más Fifa. Ahora el 99. Un clásico que sabe ponerse al día con cada nueva temporada y tiene, dentro del juego, más opciones que el anterior (se puede dar efecto al esférico en los saques de falta, por ejemplo). 12 ligas nacionales, liga europea con 20 equipos, la posibilidad de participar en 42 selecciones nacionales, etc. **Fifa '99 de Electronic Arts (7.490 ptas.)** es una cita ineludible para los amantes de este deporte.





22 Con 52 tramos, 12 vehículos, partidas para dos jugadores simultáneos, su excelente física y su adecuación a las reglas reales del campeonato, **Colin McRae Rally de Codemasters (8.490 ptas.)** es el indiscutible número uno.

21 Aunque ya está un poco pasado de moda, **Formula 1 '97 de Psygnosis (4.990 ptas.)** sigue siendo el mejor simulador de su tipo. Su secuela, el que está actualizado para la temporada del 98, no aporta ninguna mejora que justifique el aumento de precio.

20 No lo dudes, **Soul Blade de Namco (3.490 ptas.)** tiene toda la jugabilidad de los mejores juegos de lucha, unos gráficos sorprendentes y la originalidad de que competiremos con armas blancas. Lástima que haya tan pocos personajes.

El que, hoy por hoy, ocupa el trono en los juegos de este tipo es **Tekken 3 de Namco (7.490 ptas.)**. Su calidad gráfica, sorprendente desde todos los puntos de vista, se queda corta con los movimientos de los luchadores. Personajes muy carismáticos y diferentes y variados modos de juego. Un culto.

23 Si buscas lo mejor, deberías tener ya **Gran Turismo de Sony (7.490 ptas.)** ¿En cifras? Sencillamente 300 coches reales, innumerables tramos y una jugabilidad endiablada. Si te gustan las carreras y sólo puedes tener un juego, que sea éste. Si ya lo tienes, ve ahorrando pelas para **Gran Turismo 2 de Sony.**

Si, después de nuestra más enfática recomendación no te hace gracia eso de tener que estar sacándote el carnet para participar en ciertas carreras, sigue en el 31. Técnicamente, **Ridge Racer Type 4 de Namco (8.495 ptas.)** es insuperable. Sus programadores han cuidado hasta el más mínimo detalle y la compañía lo ha puesto en el mercado con una campaña de marketing a la altura de la calidad del producto.

24 Los luchadores de siempre, y un porrón más hasta formar una galería de más de 20, se encuentran en **Street Fighter Alpha 3 de Capcom.** Sencillez, muchos modos de juego, personajes que progresan al estilo rol... en fin, todo lo que podíamos esperar de un clásico puesto al día.



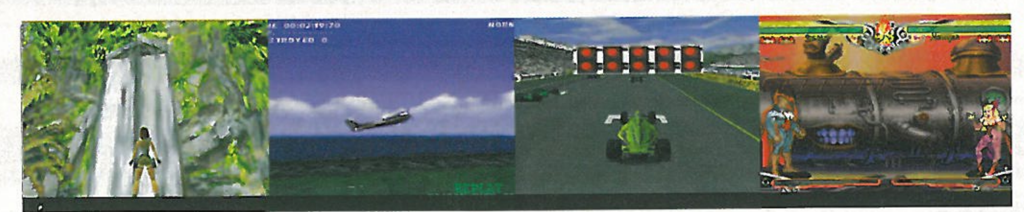
27 Pues lo sentimos mucho, pero no hay demasiado donde elegir. Te vamos a recomendar algunos títulos y... tú mismo:

- Mejor opción, si es por el tema del dinero o por el interés bélico, es **Command&Conquer (Platinum) de Westwood (3.990 ptas.)** Un clásico de la estrategia en tiempo real. ¿Que estás dispuesto a gastarte mucho más por un par de mejoras interesantes? Pues pilla **Kill, Kruss&Destroy Krossfire de Infogrames (7.490 ptas.)** que te permite escoger entre tres razas diferentes y tiene un jugabilidad muy acertada.
- ¿Variedad? ¿Estrategia adulterada con un poco de plataformas? Pues **Astérix de Infogrames (7.490 ptas.)** sobre todo, si te gusta el Risk.
- Aunque, si los 3D son lo tuyo, no dudes ni un segundo en hacerte con **Populous the Beginning de Bullfrog (7.490 ptas.)** Te brindará la posibilidad de convertirte en el dios de un universo vivo dentro de tu PlayStation.

26 Tanto **Heart of Drakness de Ocean (7.490 ptas.)** como **Abe's Exoddus de GTI (8.490 ptas.)** te obligarán a estudiar detalladamente cada pantalla (en 2D), ya que cada una está concebida como un pequeño «puzzle plataformero» (de esos que tienes que saltar hasta allá, tirar de una palanca, moverte con rapidez, disparar y guardar antes de que tu triunfo se vaya al garete). Con todo, nuestra recomendación recae primero en **Abe's Odysee de GTI (3.990 ptas.)** puesto que es casi idéntico a su secuela pero con un precio mucho más interesante.



25 Sin duda, Crash Bandicoot es el héroe por excelencia de las plataformas para PlayStation. En esta tercera entrega se han incluido diferentes modos de juego, se ha potenciado la espectacularidad de los gráficos 3D y se ha dotado al personaje principal de nuevas habilidades: bucear, conducir coches de carreras, pilotar aeroplanos, etc. Todo el juego está marcado por un desarrollo frenético y una gran simpatía en los enemigos y decorados. Si saltar a toda velocidad no te basta (te gusta también hacer remolinos con tu propio cuerpo) prueba **Crash Bandicoot 3 de Sony (7.490 ptas.).** No te defraudará.



En este reportaje vamos a relatar un fin de semana algo especial. No uno de esos aburridos fines de semana en los que pasas la tarde jugando a las cartas o al Tribial, sino un fin de semana dedicado exclusivamente a disfrutar de las secuencias de vídeo, los gráficos, los sonidos, la animación y, por qué no, el arte que proporcionan las videoconsolas actuales de 32 megas.

¿Fiesta? y yo con estas pintas

Invitación para una Playfiesta

Los juegos siempre han tenido un marcado carácter colectivo, desde la taba o las cartas a los más modernos juegos de mesa. Todo el mundo sabe que es mucho más divertido jugar rodeado de amigos que hacer un triste solitario. Por ello, los más modernos videojuegos consideran la opción multijugador como una de las principales. A la hora de crear un nuevo programa se tiene en cuenta, en un grado de importancia superior, la posibilidad de hacer accesible la acción a varios jugadores simultaneamente. Con ello se gana en jugabilidad y, sobretodo, en participación. Además de conseguir unos cuantos adictos más al juego en cuestión.

Sentarse delante de la pantalla horas y horas es, según se mire, un vicio o un magnífico entretenimiento. Se trata, al fin y al cabo, de evadirse de la realidad. Igual que con cualquier otro aparato electrónico: la televisión, el ordenador, etc. Cuando estás sólo puede resultar algo alienante, pero en grupo es otra cosa. Mides tu destreza, inteligencia y paciencia con los amigos, o quienes quiera que se encuentren en ese momento. Incluso juegas con tu familia. Expresas tu comportamiento, deportividad, la capacidad de enseñar a los otros, en definitiva, te socializas.

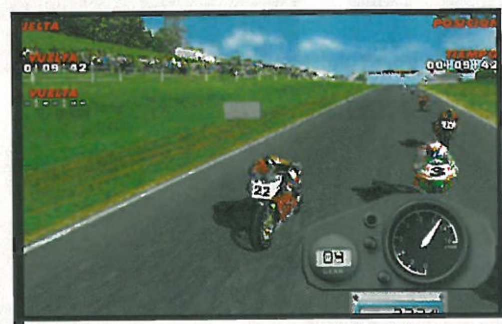
La socialización: parte fundamental del juego

Es increíble el mundo de las consolas. Un día cualquiera tienes contacto con ellas en casa de algún amigo. Juegas una partida al *Tekken*, manejas a Lara Croft en una de sus aventuras, observas los gráficos del *Metal Gear* y ya está, ya estás enganchado.

Desde ese momento no dejas de jugar. En cuanto tienes oportunidad aprovechas para "flipar" con algún juego nuevo. Por supuesto, si las circunstancias lo merecían, te has quedado en vela hasta las cuatro o las cinco de la mañana. Pero ahora, ya es lo último, te vas con los colegas de viaje y te llevas la consola. O incluso peor, quedas con ellos fuera de la ciudad para pasar el fin de semana y, aprovechando la casa de alguien, organizáis una sesión de juegos. Estas loco chaval.

Pero esa locura es acorde con los tiempos que corren. La tecnología se ha hecho indispensable para casi todos los mundos, ha llegado a todas partes. Al mundo del trabajo sobretodo (sólo hay que ver nuestra redacción). No iban a ser menos los mundos del entretenimiento, cada vez más influidos por "las máquinas". Conforme pasa el tiempo salen al mercado mejores y más rápidos sistemas de comunicaciones, vídeo, audio y tecnologías dedicadas al entretenimiento.

Incluso las redes sirven al mundo del juego. El atractivo principal de los juegos en red es la posibilidad de interactuar con personas que se encuentran en otro lugar, incluso en otra parte del globo. La tecnología permite



La velocidad de las carreras en este caso de Superbikes atrae a una gran cantidad de adictos a los videojuegos.







El arte ha entrado a formar parte de los videojuegos. Se tiene en cuenta tanto la arquitectura como la decoración.

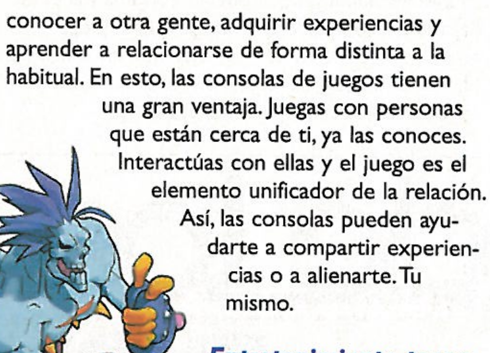
reportaje-Invitación para una Playfiesta




Uno de los géneros de videojuegos más vendidos en nuestro país es el deportivo. El fútbol se lleva el gato al agua.


Para competir en algún deporte ya no hace falta calzarse zapatillas deportivas, basta con tener una consola.


Otros videojuegos que también venden mucho, como en el caso de Tomb Raider, carecen del modo multijugador.


En los juegos de lucha la competitividad pasa a ser mortal, por lo que triunfan en las sesiones donde hay muchos participantes.

conocer a otra gente, adquirir experiencias y aprender a relacionarse de forma distinta a la habitual. En esto, las consolas de juegos tienen una gran ventaja. Juegas con personas que están cerca de ti, ya las conoces. Interactúas con ellas y el juego es el elemento unificador de la relación. Así, las consolas pueden ayudarte a compartir experiencias o a alienarte. Tu mismo.

Entretenimiento tecnológico y arte

Estas reuniones para jugar no tienen nada de nuevo. ¿No quedan los abuelos para echar una partida al mus? Se trata, al fin y al cabo, de compartir un rato con los amigos. Pero, con la ventaja




de que los juegos ya no se desarrollan en una mesa o sobre un tablero, sino en una pantalla. Como el elemento visual es la base del juego, éste ha de ser lo más parecido posible a la realidad, los gráficos, por tanto tienen peso específico por razones obvias. Y aquí entra el factor arte. Los diseñadores trabajan a un nivel muy alto y sus producciones se pueden considerar obras de arte. No es por otra cosa que comienzan a proliferar los premios dedicados al mundo de la imagen digital y los cortos de animación por ordenador. El mercado del entretenimiento es cada vez mayor y mueve cantidades astronómicas de dinero. Las producciones realizadas para el mundo del entretenimiento se benefician de cuantiosas inversiones para lanzar productos de la más alta calidad. Todo en aras de crear nuevas historias jugables.

No es extraño que surjan adictos a este tipo de entretenimiento sólo por la calidad de las imágenes. ¿Tendrán las casas de programación psicólogos a su servicio para hacer que los juegos enganchen en nuestras neuronas? Los argumentos están diseñados para crear expectación hasta el último momento. Hasta que no terminas el juego y ves con tus propios ojos el desenlace, no te quedas tranquilo.

UN POCO DE HISTORIA

Desde la aparición de las primeras consolas de videojuegos ha llovido mucho. Casas como Nintendo, Sony... han ido mejorando su hardware, aumentando megas de memoria para ofrecer un producto cada vez más sofisticado y con mayor capacidad de proceso. En este momento podemos encontrar en el mercado máquinas de 64 Mg, como la consola de Nintendo, o las de 32 Mg como PlayStation, más extendidas en el mercado por su precio y difusión. En un futuro no muy lejano podremos gozar con consolas de 128 Mg, ya anunciadas.




Jugando todo el fin de semana

Pasar el fin de semana en una casa fuera de la ciudad es habitual, pero jugando a la consola con los amigos en esa misma casa no tanto. Ultimamente se está poniendo de moda realizar sesiones de juegos de esta forma. Quedar con un grupo de amigos, salir de la contaminación y pasar el fin de semana jugando. Algunos llevan esas maletitas con cremallera repletas de cds, los más descuidados guardan los cds en la guantera del coche. Entre todos reúnen una gran variedad de juegos que van desde los arcade más sangrientos, las carreras más escalofriantes y las aventuras más alucinantes hasta los juegos de estrategia más complicados. No es necesario hablar de títulos, seguro están los más significativos de cada género.











Los diferentes géneros obligan a los participantes a guardar cola antes de coger los mandos. Dependiendo del tipo de juego, podrán participar a la vez diferente número de jugadores. En el caso de la lucha, el auditorio vibra con cada golpe. Hay mucha expectación y, debido al poco tiempo que dura la pelea, pueden entrar a jugar consecutivamente todos los allí reunidos. El más avispado conseguirá mantenerse un buen rato con el mando en las manos. No ocurre lo mismo con los juegos de estrategia, donde la paciencia y


Si consigues averiguar las combinaciones de botones para utilizar golpes demoledores aguantarás más tiempo con el mando en las manos.



Las carreras de coches no pueden faltar en una buena fiesta donde la consola es la protagonista.



AVENTURAS GRÁFICAS
Estos juegos, en los que hay un único protagonista, no son los más aconsejables para sesiones de tipo multitudinario. Siempre hay alguien que sabe todos los trucos y que ha terminado la aventura. No dejará de dar la lata.

LUCHA
Ideales para este tipo de reuniones. Quien gana sigue jugando, quien pierde pasa el mando al siguiente jugador. Los combates, cortos y rápidos, permiten jugar a todo el mundo. No hay que saber mucho para dar patadas y puñetazos, simplemente apretar los botones a toda velocidad. Los que hayan entrenado tienen ventaja.

ESTRATEGIA
Muy entretenidos cuando se trata de reducir a todos los grupos participantes. Aunque también puedes hacer de tus amigos aliados en el juego, para conseguir llegar lo más lejos posible.

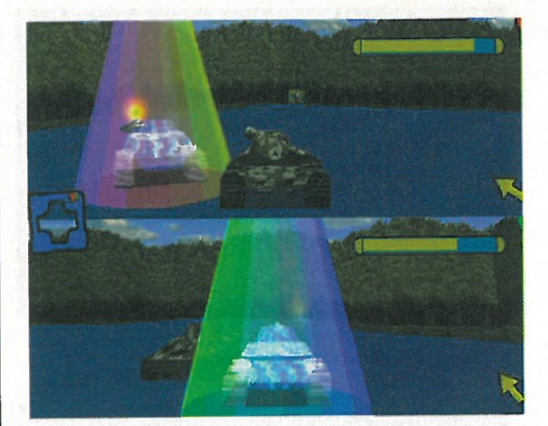
CARRERAS
Velocidad y competitividad sin moverte del sofá. Si no te andas con cuidado tu contrincante puede sacarte de la pista o destrozar tu máquina. No le dejes respirar. Si es necesario codéale para que deje de pulsar el acelerador.

ROL
Adictivos. Los juegos de rol son ideales para este tipo de reuniones, siempre y cuando el grupo no sea multitudinario ya que puede volverse algo monótono y pesado. El escenario que aparece en la pantalla te traslada a increíbles mundos de la mano de tus compañeros.

SIMULACIÓN DE COMBATE
No aptos para grupos. Estos juegos son de difícil manejo y no permiten modo multijugador. Sus mejores bazas las encontrarás sólo en casa, alejado de cualquier distracción que te despiste del objetivo.

DEPORTES
Muy competitivos y difundidos. ¿Quién no ha jugado alguna vez a Fifa'99?. Incluso puedes organizar un campeonato que dure todo el fin de semana. Se van sucediendo las jornadas y los partidos hasta que los mejores suben al podium.

ARCADE
No están diseñados para jugar en grupo. Son de los más jugados en red, ya que permiten compartir escenarios y acción a los diferentes usuarios. Si tienes la posibilidad de practicar en red no dejes de hacerlo, acabarás enganchado.



la inteligencia priman. En este género todos participan un poco. Se admiten consejos y sugerencias, aunque quien decide finalmente es quien tiene el mando en sus manos. Los más nerviosos aprovechan este momento de quietud para ir al servicio o desconectar un rato de la sesión. El ambiente, como podéis imaginar, es de lo más entretenido. Para ampliar la experiencia de juego simultáneo entre los asistentes, no está de más contar con mandos y adaptadores de sobra. En estas partidas multitudinarias los gritos y exclamaciones de los participantes suelen llegar a oídos del vecindario. Cuidado con ellos, si les gustan este tipo de reuniones llamarán a la puerta con una maletita bajo el brazo. Puede que traigan algún juego nuevo, así que lo mejor es dejar que entren, entablar amistad con ellos y aprovechar la nueva adquisición de material y participantes.





Gana La Biblia de los Trucos con Zona PSX

Bien es sabido que todos necesitamos una ayudita de vez en cuando, eso por no mencionar todos aquellos juegos que ocultan ingradientes "extras". Mirar la sección de trucos de nuestra revista, es un buen método para hacerse con éstos. Pero, desgraciadamente, nosotros no disponemos de tanto espacio dedicado a este tema como el que hay en estos especiales que sorteamos.
Así que echa mano a esta "Biblia", encuentra tu juego favorito y sácale todo el partido posible. Una guía imprescindible para todos los fans de PlayStation
Sólo tienes que rellenar este cupón y enviarlo a la dirección que aparece en el siguiente cuadro. Podrás ser uno de los afortunados en ganar uno de los 25 manuales que sorteamos.

ZONA PLAY: CONCURSO PLAYSTATION 2
C/ ALFONSO GÓMEZ 42, NAVE 1-1-2
28037 MADRID

Responde a las siguientes preguntas:

¿De qué tipo de juegos vienen trucos en este manual?

- De todos los géneros
- Sólo de carreras
- Sólo Beat'em up

¿Cómo están ordenados los trucos?

- No hay orden
- Por orden alfabético

Por favor, danos tu opinión de Zona Play

- ¿Qué sección te gusta más de la revista?........................
- ¿Y la que menos?..........
- ¿Algún comentario?..

Rellena el cupón con tus datos personales

Nombre y Apellidos:..
Dirección:........................
Código Postal:..........................



¿Qué ocurre cuando un grupo de programación decide dar un vuelco a la temática de sus juegos habituales? ¿Qué pasaría si, después de haber probado su experiencia en determinado género, optan por un cambio de aires radical? En principio, que el nuevo juego, sea del estilo que sea, incorporará muchos elementos del género al que el grupo está habituado. Si se trata, como es el caso, de los desarrolladores de Gran Turismo, uno de estos elementos es la calidad. Por otra parte, una decisión tan arriesgada suele responder a un deseo de innovación que, sin duda, está determinado por la capacidad de unos grandes programadores. En esta ocasión, la experiencia y los deseos de romper esquemas, se unen para crear el shoot'em up definitivo para PlayStation.

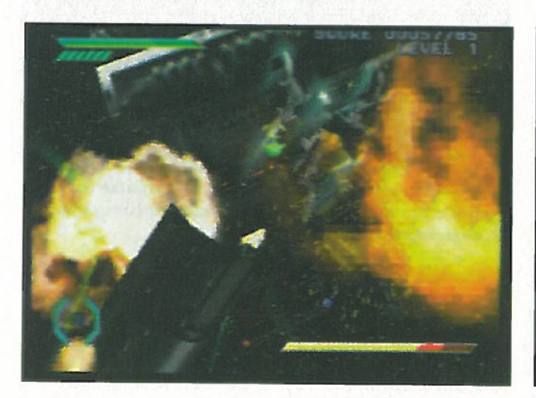
Cambia las ruedas por la hiperpropulsión

Omega Boost



▲ Nada como agarrarse bien al dual shock y gastar la yema de los pulgares apretando desenfrenadamente al botón de disparo hasta vaciar toda la adrenalina que llevamos dentro después de un largo día de trabajo.

◀ Si encima, este ejercicio se ameniza con esos gráficos que atraviesan nuestra retina para acabar convertidos en impulsivas imágenes dentro de nuestros sueños, mejor que mejor. Velocidad, acción y 3D ¿Alguien da más?







Título	Omega Boost
Género	Shoot'em up
Desarrollador	SCEI
Lanzamiento	Verano 99

Estamos en el futuro (aplausos, por favor). Un virus inteligente ha infectado la Red Mundial de Ordenadores. No contento con provocar los millones de dolores de cabeza que derivan de tener que formatear el disco duro, ha tomado la forma de una entidad anti-humana revolucionaria conocida como "Alpha Core", se ha extendido y se ha hecho con el control de Timeshaft, un sistema de viaje a través del tiempo. Ahora, su objetivo es

Omega Boost



El número justo de indicadores para no estorbar ni un gráfico de la pantalla. Y es que, cuando un juego toma por bandera la espectacularidad, todas las precauciones que se toman para no defraudar al jugador son pocas.

Un ejemplo de una excelente utilización de efectos de luz sin gastar tantos recursos como para que no puedan aparecer enemigos de este tamaño. Y es que, en estas batallas, la grandeza se presenta sin molestar a la velocidad ni a los efectos especiales.



Cada rayo, cada haz de luz, cada chorro de los propulsores, consigue una perfecta combinación con un fondo de un universo más propio de un cómic de calidad que de un videojuego.

trasladarse al pasado, al inicio de la era de la informática, para infectar los primeros ordenadores que incorporaban los primeros chips de silicio y asegurar de esta manera su existencia en el futuro.
Omega Boost, aparte de ser el nombre del juego, es el título al que responde la máquina diseñada para combatir a Alpha Core y sus legiones renegadas de ingenios mecánicos, aunque esto signifique seguirle a través del Timeshaft, con el objeto de acabar con su tiranía tecnológica.
A lo largo de nueve fases el juego se desarrolla en escenas de acción que tienen como característica más sobresaliente su entorno 3D en el que los enemigos atacan desde cualquier ángulo, sobre un fondo que tiene al universo como principal protagonista (y qué universo, mirar las capturas) con unos gráficos tan buenos como se podía esperar del equipo que realizó GT. La velocidad del juego es, sin riesgo a que nos equivoquemos, uno de esos elemento importados del género al que están acostumbrados este grupo de programadores.

Los efectos de las explosiones están a la altura del resto del programa. Nos ha llamado particularmente la atención el que no sólo existan explosiones "totales", sino también "parciales" para cada elemento de un enemigo.

Otro elemento de importación es la posibilidad de repetir nuestras mejores jugadas, pudiendo ser testigos de primera fila de nuestra actuación, tácticas empleadas y nuestros errores a la hora de masacrar esa ingente masa de máquinas voladoras, por no mencionar a los espectaculares enemigos finales... que aparecerán en la mitad y al final de cada una de las nueve fases. Por cierto, también habrá misiones de bonus y pantallas extras. Por si esto no fuera suficiente para aumentar la longevidad del juego, se han incorporado dos niveles de dificultad (normal y difícil) para que el jugador más empedernido tenga una excusa para seguir jugando después de haber terminado con un nivel.

A todo lo mencionado tenemos que añadir el inevitable adjetivo de "espectacularidad" (por si las capturas no son suficientes para confirmarlo) desde varios puntos de vista: por la velocidad del juego, por los gráficos que tan bien decoran un planteamiento tan clásico como efectivo, por los efectos de luces, por el tamaño de algunos enemigos, por la estética tecno-manga que tanto nos gusta a todos, etc.



La estela que dejan los robots cuando se desplazan por el espacio nos recuerdan bastante a efectos similares en juegos como Ridge Ricer Type 4 o Gran Turismo.

POLYPHONY DIGITAL INC.

No está de más conocer un poquito al grupo que ha programado esta maravilla. Sería interesante ver cómo evoluciona si este juego obtiene el éxito que merece...
Todo empezó (es un decir) el 1 de Abril de 1998, cuando SCEI estableció una nueva compañía desarrolladora de software llamada "Polyphony Digital Inc.". Fue creada a partir de un grupo de la propia SCEI, que ya tenía una probada experiencia en el sector por el desarrollo de títulos tan emblemáticos como Gran Turismo y las series Motor Toon. Más adelante, Polyphony Digital Inc se unió a tres estudios satélites que fueron creados por SCEI el 16 de Octubre de 1997. Estos tres equipos también se levantaron a partir de grupos ya existentes en SCEI y, aunque de momento trabajan para éste, existe la posibilidad de que se hagan independientes el día de mañana.

CARACTERÍSTICAS POLYPHONY DIGITAL INC.

Dirección:	8-5-26, Akasaka, Minato-Ku, Tokyo. Japón.
Capital:	10 millones de Yens (el 100% pertenece a SCEI)
Oficiales:	Mr Akira Sato y Mr.Kazunori Yamauchi
Plantilla:	Aproximadamente 20 trabajadores en un principio.
Hasta la fecha:	Gran Turismo, Motor Toon Gran Prix



Una imagen con un equilibrio perfecto: los haces de luz, una inmensa estructura metálica, el universo como fondo y diversos detalles que denotan velocidad... toda una demostración de lo que nos espera con Omega Boost.

Omega Boost



El diseño de las naves gigantes no sólo es el resultado de interesantes efectos de luces o de tecnología, también cuenta la originalidad del boceto original, la concepción del artista. Esas sofisticadas formas lo prueban.



Un choque de titanes en mitad del vacío. No queremos ni imaginar todos los chicles para el mareo que se tienen que tomar sus pilotos.



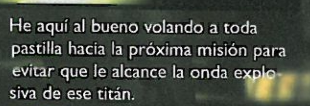
No podían faltar las confrontaciones rozando la atmósfera de un planeta... una excusa perfecta para dar un toque de variedad a los fondos del juego.



Media vuelta, caída en picado y haber quién es el listo que puede esquivar toda esa sarta de rayos aguja... aunque, mucho no parece que vayan a dolerle a ese mastodonte de hierro.



A veces, una carrera por el espacio a toda velocidad puede terminar en una explosión como ésta... una del tipo "cientos de polígonos se despiden en todas direcciones".



He aquí al bueno volando a toda pastilla hacia la próxima misión para evitar que le alcance la onda explosiva de ese titán.



No hay atractivo en los juegos de lucha como el atractivo de sus personajes... vale que es la jugabilidad lo que al final decide, pero el aspecto es el que llama y atrae, y no sólo estamos hablando de si son guapos o feos los muñequitos que vamos a machacar, sino de la "personalidad" que irradian a través de su imagen. Y si empezamos así nuestro comentario es porque Darkstalkers 3 sobresale precisamente en esto.

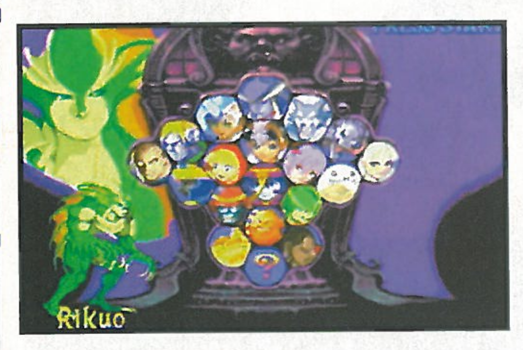
Lucha sin cuartel por el dominio de la noche

DarkStalkers 3



▲ Estamos ante uno de esos golpes que bien merecen la carcajada del público: la víctima es convertida en canasta y el agresor introduce su cabeza por el aro... sin duda, espectacular.

◀ Una de las cualidades más sobresalientes de este juego es conseguir hacer golpes espectaculares con una simple combinación de ejes y botones de acción. La recompensa visual está fuera de toda duda, pero, ciertamente, cuesta hacerse con el control de cada personaje







Título	Dark Stalkers 3
Género	Lucha 2D
Desarrollador	Camcom
Distribuidor	Virgin

Desde una vampiresa con cara de niña y cuerpo de diosa, hasta una caperucita roja con una cesta llena de ametralladoras, pasando por cazadores de vampiros y hombres lobos. Un total de 18 personajes (más alguno oculto) con la misma mecánica que los clásicos 2D de Capcom, es decir, como el magnífico Street Fighter Alpha 3, quizá un poco menor en cuanto a opciones, número de personajes y movimientos especiales, pero con su propio


Rikuo invaca el poder de las mareas para darle una buena ración de olas y sal a la inquietante Lilith.


Una súcubus frente a un Tritón con muy malas escamas. Al loro con la pose de Lilith a la hora de atacar... sugerentes piernas.


Aunque sean pequeñas, a Q-Bee, bien le valen sus alas para apartarse en un momento de un fuerte hedor a pescado.


En un sugerente escenario llamado "El Paraíso de la Vanidad", un tritón con muchos colorines arrincona a una especie de reina abeja, Q-Bee, que trata de apartar a su atacante con un trasero terminado en aguijón... originalidad, no falta.

modo de entender las luchas. Por ejemplo, los movimientos especiales, efectuados a la mayor intensidad, son espectaculares hasta decir basta: el escenario de fondo cambia y, en la mayoría de las ocasiones, nos pone ante nuestros ojos una escena tan brutal como graciosa (y, esto de cara a papás y mamás, lo interesante del asunto es que han sabido combinar estos dos conceptos tan dispares sin hacer de la violencia algo frívolo, sencillamente con buen humor).

Una opción interesante es la que nos brinda la oportunidad de modificar algunos parámetros de nuestro personaje y mejorar su rendimiento por medio de la experiencia, de modo que podamos conseguir entrenar a un



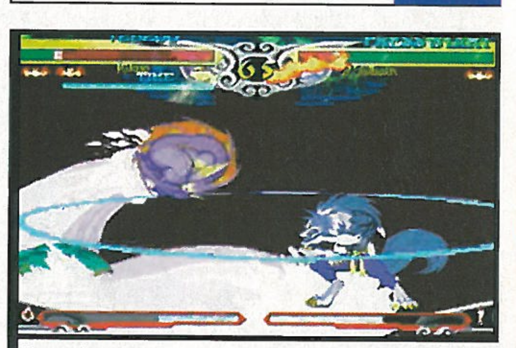


monstruo (literalmente) con tres barras de energía. Una modalidad de "personalización" que sin duda agradeceremos.

Título recomendable, en resumen, para los que gusten de este género, primero, luego para quienes se decanten por las 2D y las luchas fantásticas (más aun, exageradas) por encima del "realismo" tipo Tekken y, finalmente, para los seguidores de la todopoderosas Capcom.

CALIFICACIÓN

Gráficos Dentro de las 2D tan espectaculares como son posibles. Estética muy Manga.	85
Jugabilidad Magnífica, pero sólo para los amantes del género y de Capcom	90
Longevidad Jugar contra un oponente humano, personajes ocultos y opciones de diseño.	75
Total Sigue una línea muy clásica. Sin sorpresas, pero con interesantes movimientos y con un buen acabado.	83


Por mucha voltereta que pueda dar ese tritón de las narices, el hombre lobo (uno de los personajes más fáciles de manejar) tiene garras como para alcanzar cualquier rincón de la pantalla. Pero, cuidadín, estás sobre el agua, mi peludo amigo...

SÍ, TODAVÍA NOS GUSTAN LAS 2D

Hay quien piensa que, dada la evolución de las tres dimensiones y su excelente aplicación a los juegos de lucha, volver a las 2D es un atraso, una equivocación. Sin embargo, hay alguna que otra razón para reivindicar el aspecto de los clásicos:

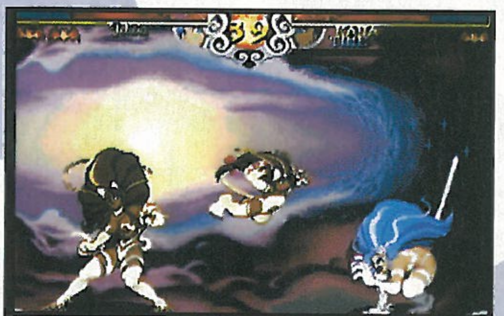
Nos mola que el juego sea lo más parecido a un cómic; además, pese a la calidad gráfica de las 3D, todavía los rostros y curvas en dos dimensiones están más logrados.
No hay espectacularida en cuanto a diferentes puntos de vista (claro) pero eso lo arregla con más gráficos, ya que moverlos en 2D es más cómodo para cualquier máquina.

La perspectiva que emplean algunos programas en 3D a veces llega a ser desconcertante. Sobre un plano es más fácil tener un mayor control… por lo general.








Dos Felicias frente a frete... quien pudiera ¡Un momento! ¿De dónde ha salido esa alevín? Parece más un ratón que un gato.



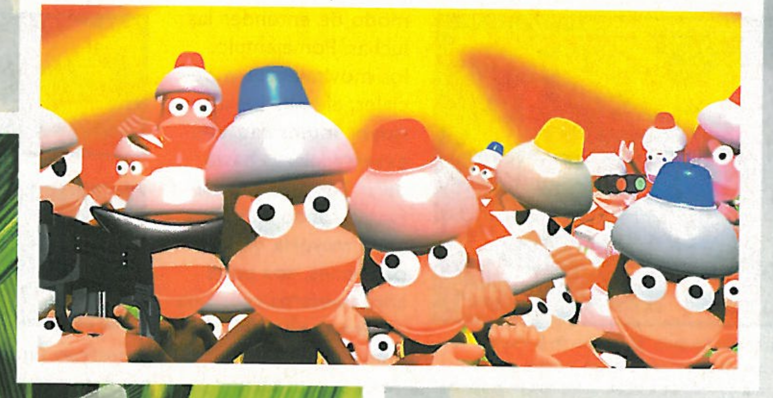






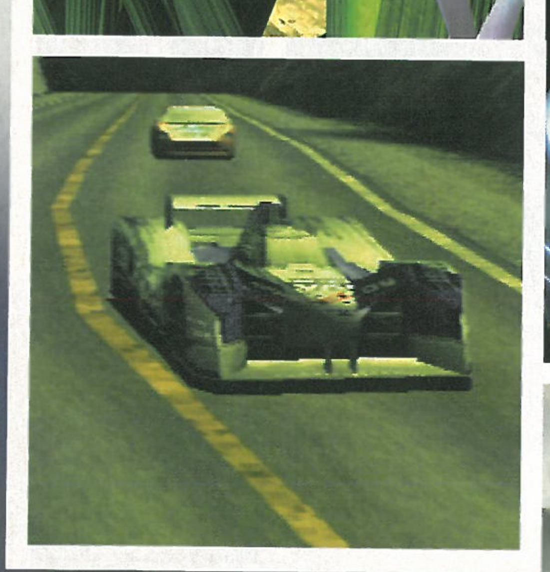
Desde las plataformas hasta el rol, con la velocidad de los juegos de carreras. Esto se deduce del contenido de las siguientes imágenes tras una primera ojeada. Que nos adelantan un poco los títulos que amenizarán nuestras tardes a la vuelta del verano y que no hemos tenido ningún reparo en incluir a la mujer hormiga con el abdomen más sexi del mundo (a pesar de que Bichos es ya un juego un poco viejo), también son conclusiones que cualquier lector obtiene después de regodearse con estas páginas. Y es que, Visual Zone es una sección dedicada a los que todavía indagan, a través de las imágenes, qué tipo de juego será éste o aquel otro, y que saben valorar en su justa medida la importancia de la estética en este mundo lúdico. Como en la variedad está el gusto, la inclusión de juegos de muy diferentes géneros es otra de las máximas sobre las que se levantan estas páginas; así que, nada tan sugerente como mezclar los dragones de Dragon Valour con los cars de Speed Freaks, o al Tarzán de turno (ahí, relegado a un pequeño círculo, el pobre…) con la reinona con más alas de la historia.

visualzone



Uno de los juegos de plataformas 3D más interesantes para la próxima temporada es este Ape Scape. Gráficos poligonados a doquier, efectos de luces hasta decir basta y ¡Compatibilidad absoluta con los mandos analógicos del Dual Shock!

Aparte del ya mencionado abdomen y la sugerente proporción de sus curvas, de la reina hormiga del juego Bichos nos quedamos con sus ojazos azules. La sonrisa tampoco está mal, pero echamos en falta unos dientes más normales y, sobre todo, una nariz más sutil.



Con ruedas y a lo loco. Ya sea en barro como en Virtual Rally 2 o sobre el asfalto del más veloz Ridge Racer Type 4, la indiscutible estrella.

Un hueco para el dragón bebé más carismático que volverá a deleitarnos con su aliento en la segunda parte de Spyro the Dragon.





Ambiente Cyberpunk para G Police Weapons of Justice. De nuevo en los Angeles y abordo de 6 vehículos diferentes.

Videoaventura para la que se ha escrito un nuevo capítulo y se han utilizado a los mismos personajes de la serie

Tiempo de Shoot'em ups. Con Space Debris tendremos a nuestra disposición 6 tipos de nave y 5 modos de juego.

...on tono de humor y muc... ...ña en sus 12 circuitos, se ...esenta este Speed Freaks. ...na frenética competición ...tre 9 personajes.

Este individuo es uno de los protagonistas de Destrega, título que pretende combinar los juegos de lucha con los RPG. Doce personajes (cada uno con sus movimientos y magias) y 6 diferentes modos de juego, entre los que se incluye las batallas individuales y la modalidad de historia.

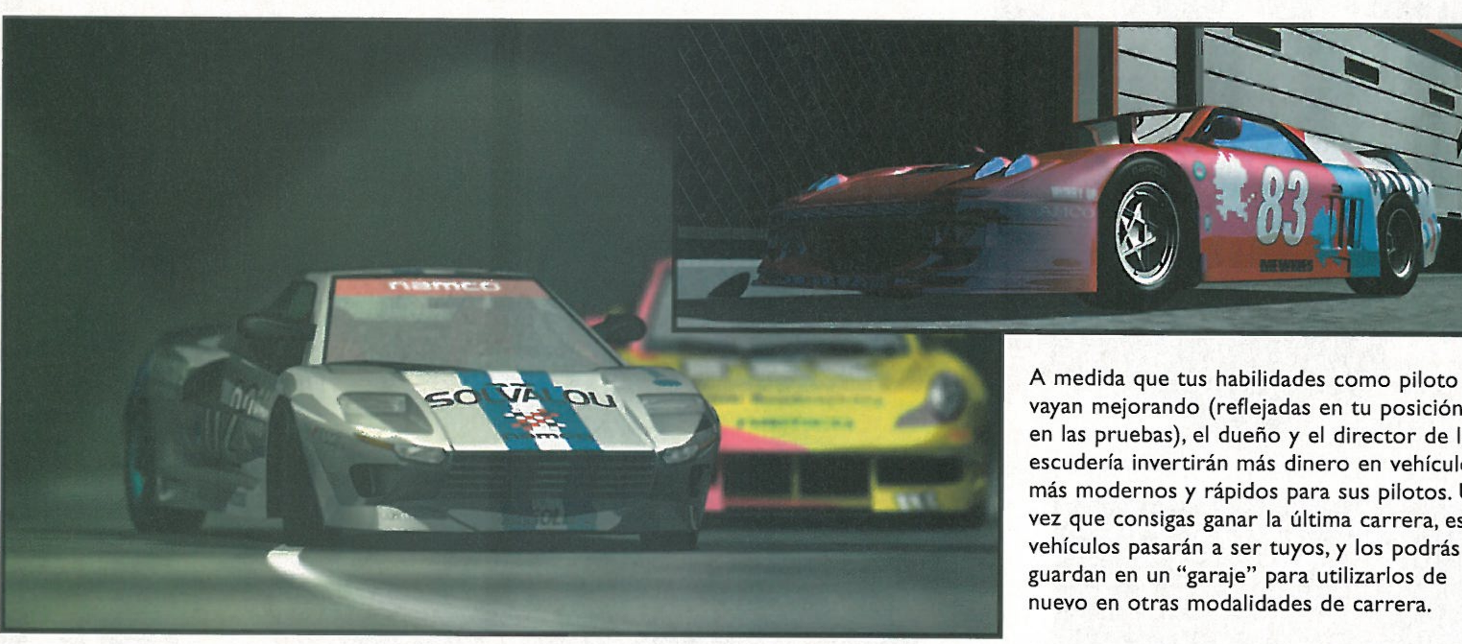
Un RPG para un mundo realizado íntegramente en 3D. Dragon Valour destacará por su calidad y la amplitud de su historia.



Sony Computer Entertainment Europe y Namco se complacen en presentarnos Ridge Racer Type 4, lo último en carreras al estilo de las recreativas. La serie Ridge Racer, desarrollada por Namco para PlayStation, es una de las de mayor éxito de la historia y hasta el momento se han vendido casi siete millones de copias en todo el mundo. Más que suficiente para demostrar la calidad del juego.

Carreras al estilo de las recreativas

Ridge Racer Type 4



A medida que tus habilidades como piloto vayan mejorando (reflejadas en tu posición final en las pruebas), el dueño y el director de la escudería invertirán más dinero en vehículos más modernos y rápidos para sus pilotos. Una vez que consigas ganar la última carrera, estos vehículos pasarán a ser tuyos, y los podrás guardan en un "garaje" para utilizarlos de nuevo en otras modalidades de carrera.

▲ Gráficos asombrosos de alta resolución y efectos de luz increíbles, luces traseras difuminadas, focos de luz y carrocerías reflectoras. Ocho impresionantes circuitos situados en Japón, Nueva York y California. 45 modelos exclusivos de coches que añaden un nuevo matiz a la palabra "velocidad", y más de 300 variaciones gracias a la posibilidad de combinar los colores y de modificar los parámetros. Todo ello en un solo juego.

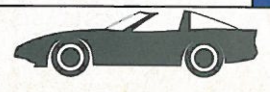
De lo que se trata es de evaluar fría y calculadamente, sin caer en la vulgar comparación, cosa difícil cuando el juego es uno de los mejores del género, por lo que pasamos a informaros de la historia y las características de este maravilloso título.







Título	Ridge Racer Type 4
Género	Carreras
Desarrollador	Namco
Distribuidor	Sony



Ridge Racer fue uno de los primeros juegos que salieron al mercado para PlayStation. En septiembre de 1995 cautivó los corazones y las mentes de los usuarios, gracias a la acertada combinación de los juegos al estilo de las recreativas con las carreras de coches a alta velocidad. El año siguiente apareció Ridge Racer Revolution, con más circuitos y más coches. En 1997, Rage Racer introdujo una novedad en el género, permitiendo a los jugadores poner a punto partes específicas de los coches y utilizar el dinero de las competiciones para comprar coches nuevos. Ahora Ridge Racer Type 4 continúa abriendo brecha y, aunque sigue la misma pauta que sus prede-

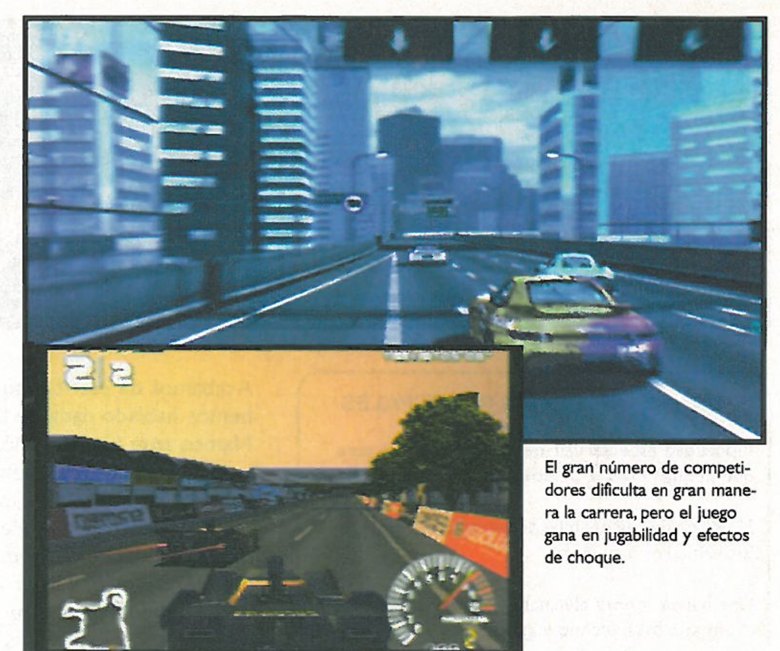



En la parrilla de salida todos los coches parecen iguales, pero cada uno tiene unas características distintas.


Si consigues conocer los circuitos de las diferentes ciudades, también conocerás las mismas. El trabajo de trasladar a la carrera las verdaderas urbes del mundo ha sido muy laborioso. En este caso, una detallada imagen del puerto de Los Ángeles.






El gran número de competidores dificulta en gran manera la carrera, pero el juego gana en jugabilidad y efectos de choque.

Si no estás habituado a disfrutar de una alta calidad de gráficos en los juegos de carreras, ahora te acostumbrarás.

cesores, presenta desafíos espeluznantes tanto para los nuevos adeptos como para los amantes del género.

Ridge Racer Type 4 es el fruto de dos años de trabajo intensivo de la mano de los programadores de Namco Japón. Es un juego de carreras de primera, con unos gráficos de tecnología punta, emoción a raudales y una mayor facilidad de juego al puro estilo de Ridge Racer. Contiene varias modalidades de carrera, incluidas las siguientes:

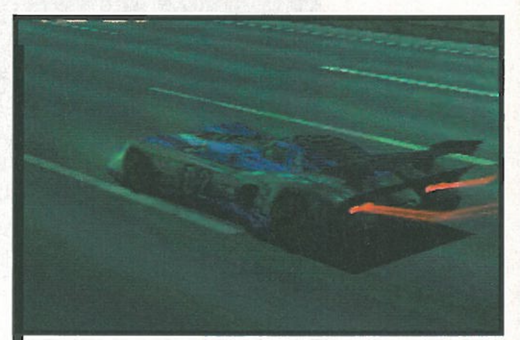
Grand Prix. En la modalidad principal de Ridge Racer Type 4 podrás incorporarte a una escudería, competir en los circuitos, ver las estadísticas y recibir información sobre las actuaciones de los demás pilotos. Hay 4 niveles de dificultad que van desde fácil hasta experto, en los que puedes ganar trofeos y coches distintos, y 4 escuderías (una para cada nivel de dificultad) con 11 coches cada una que podrás pilotar a lo largo de la temporada.

Duelo. Una modalidad para dos jugadores tremendamente divertida, con la misma calidad de imagen que las modalidades para un solo jugador. En esta modalidad, los participantes podrán utilizar los coches que adquirieron en el Grand Prix.

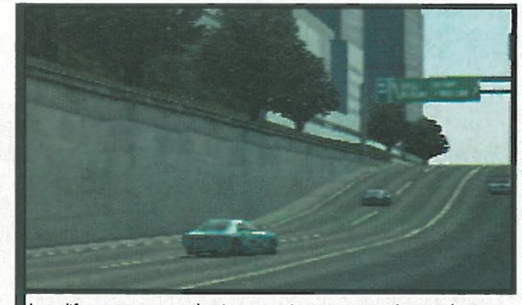
Contrarreloj. Si eres un fanático de la velocidad con ansias de victoria te encantará esta modalidad, en la que podrás elegir cualquiera de tus coches para realizar pruebas contrarreloj en todos los circuitos. Si consigues cumplir ciertos objetivos del Grand Prix, también podrás a cceder a una moda lidad inversa.

Extra. En esta modalidad te enfrentarás a los mejores pilotos y a los coches más veloces. Tendrás que competir cara a cara contra el mejor piloto de tu escudería, conduciendo a velocidades vertiginosas. Para acceder a esta modalidad extra, primero tienes que ganar el Grand Prix.

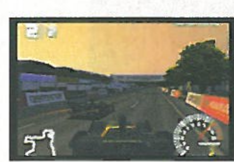
La modalidad Calcomanía del juego es una novedad entretenida. Te permite crear tus propios diseños, combinando infinitos colores e inscripciones para renovar el aspecto y el estilo de tus bólidos. En el mundo de Ridge Racer Type 4, los jugadores son pilotos de carreras profesionales, y su objetivo es meterse a los jefes de sus escuderías en el bolsillo, ganando los 8 Grand Prix del campeonato de Real Racing Roots 99.


Los efectos de luz son impresionantes, las luces traseras crean una estela tras de sí que impresiona al más experimentado jugador de juegos de carreras. Esperad a ver los reflejos en las carrocerías.

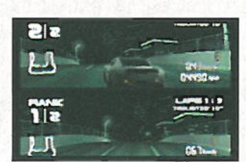



Los diferentes puntos de vista permiten un gran número de nuevas perspectivas. La pantalla partida no podía faltar en el modo multijugador.

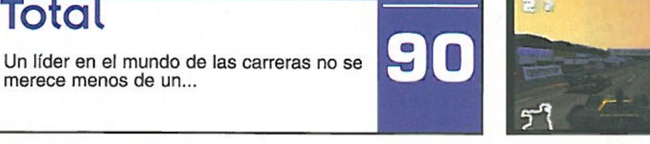




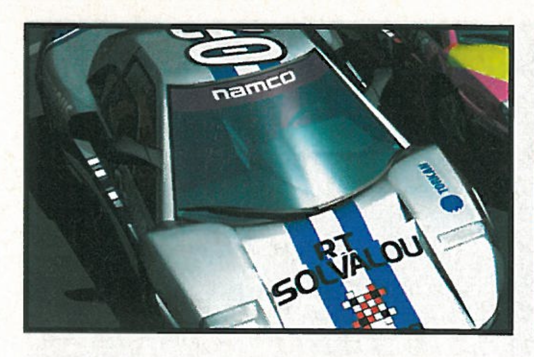


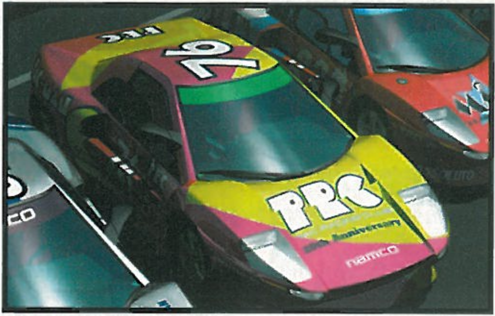


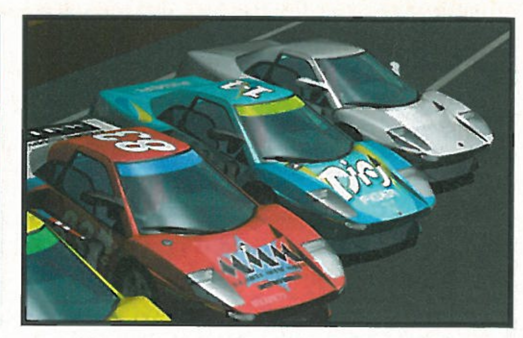
CALIFICACIÓN



Gráficos Excelentes, los efectos de luces han sido trabajados a conciencia	95
Jugabilidad Muy alta, las carreras siempre crean adicción y competición	93
Longevidad Para rato, a pesar del gran número de juegos que salen al mercado	88
Total Un líder en el mundo de las carreras no se merece menos de un...	90







CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Modalidad espectacular de pantalla dividida para que puedan jugar 2 personas simultáneamente.

El editor de calconamías te permite personalizar los vehículos a tu gusto.

Una banda sonora alucinante con temas de estilo drum and bass, techno y garage.

Incorporación del control analógico, además de los efectos de vibración Dual Shock.

Gráficos asombrosos de alta resolución y efectos de luz increíbles

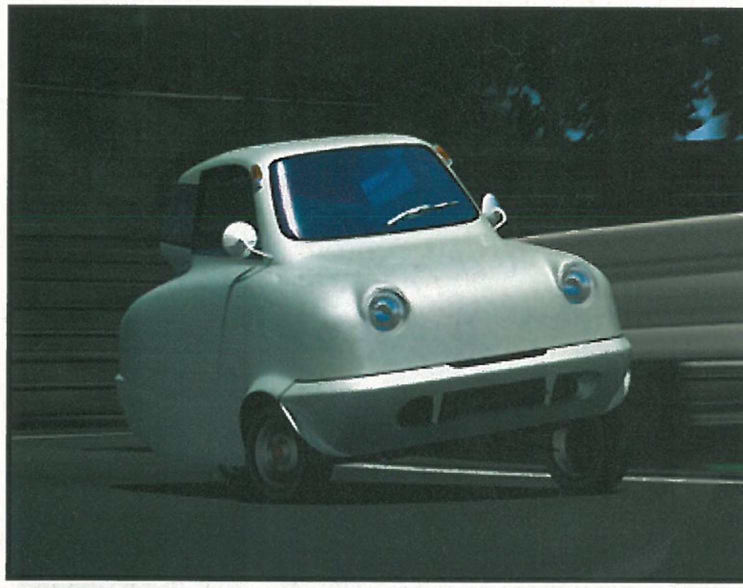
Ocho impresionantes circuitos situados en Japón, Nueva York y California.

Acabamos de escribir dos páginas y todavía no hemos hablado nada de la chica diseñada por Namco para la promoción del juego. Mucho coche, mucho coche, pero la publicidad también es parte del mundo de los videojuegos. Esta joven de rasgos orientales aparece en el vídeo de introducción, nos seduce, e inconscientemente nos invita a jugar a la espera de que aparezca detrás de cualquier esquina y levante uno de sus dedos gordos a la vez que realiza un insinuante movimiento de caderas. Es realmente llamativa. Caminando hacia el trabajo, seguramente se dirige al aeropuerto de Tokio, se rompe un tacón y uno de los coches que participa en la carrera la recoge, ¿serás tú?. No, por desgracia es solo una animación que introduce uno de los juegos de carreras mejor diseñados que hemos visto. No por otra cosa hemos elegido a esta bella señorita como personaje destacable del mes y ocupa una página en esta sección de nuestra revista.

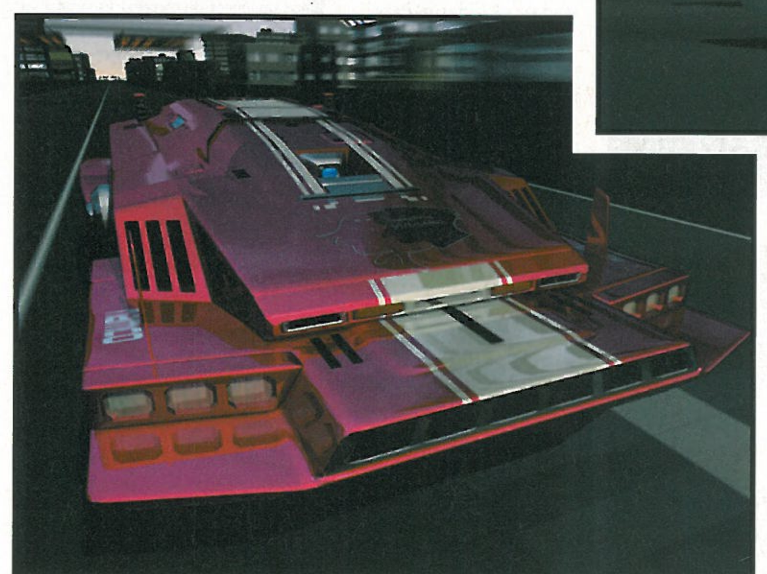
Depués de jugar con los amigos y competir en un par de circuitos te será difícil elegir otro CD de carreras para disfrutar de la velocidad. La adrenalina que corre por tu sangre y que provoca sudoración en las palmas de tus manos es la misma que no te permitirá abrir la portezuela de la consola para sacar este juego y cambiarlo por otro. Incluso hemos visto ya competiciones en bares con este juego. El ganador continúa con el mando. No dejes que te lo arrebaten.

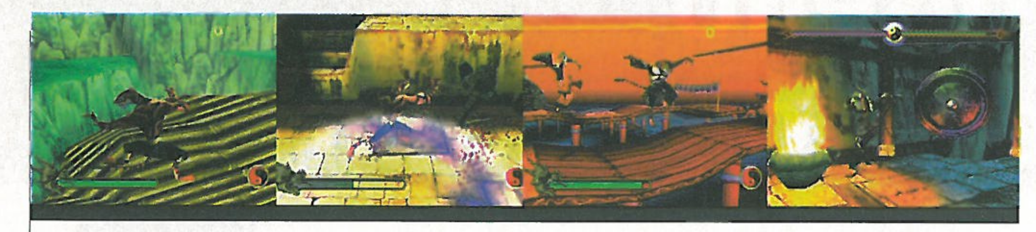


Después de ganar en las carreras podrás hacer uso del garaje para guardar tus bólidos.



▲ La física de los coches ha supuesto un reto para los programadores de Namco. La imaginación de éstos ha hecho posible que podamos disfrutar conduciendo prototipos con carrocerías tan espectaculares y llamativas como las que veís en estas imágenes. Bordes angulosos o redondos, todo es posible en las fábricas de sueños japonesas.



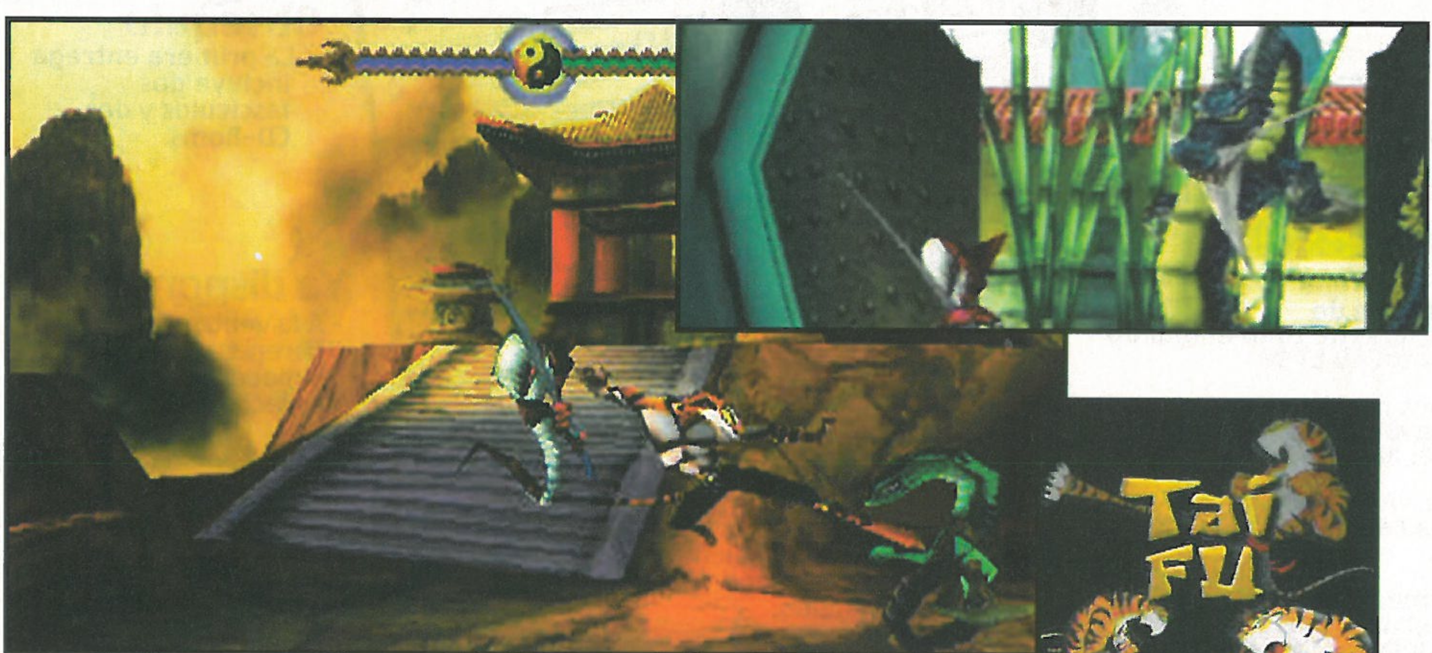


Cada vez es más habitual encontrar páginas dedicadas al horóscopo chino en los medios escritos. El tígre, la serpiente, y el dragón han salido de su situación habitual en el mundo de la tinta y el papel para meterse en un juego de consola. Entretenido y vivaz, aunque sencillo y carente de buenos gráficos, este T'ai Fu no ha conseguido atraernos con la estela mágica que dejan los verdaderos juegos.



El horóscopo chino en acción

T'ai fu



▲ La mezcla de géneros parece ser el futuro en lo que respecta a los videojuegos. En este caso se trata de dos géneros conocidos por todos: la lucha y las plataformas en tres dimensiones.

Ambos se combinan en este software para traernos una aventura donde los animales se hacen protagonistas y desarrollan sus habilidades marciales en los bosques de oriente.







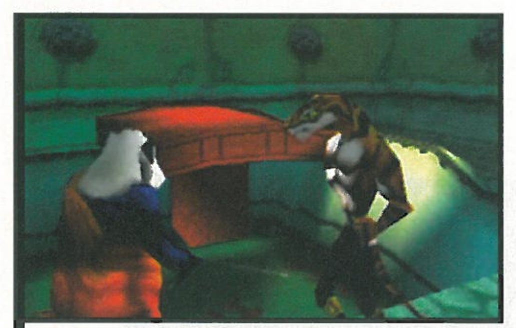
Título	T'ai fu
Género	Plataformas 3D
Desarrollador	Activision/Deams
Distribuidor	Proein
Precio	7.495 Ptas

Oriente está lleno de templos, el Templo del Panda y del Saltamontes entre otros, y de animales. Para llegar a los templos, aprender las artes marciales de los maestros más extraordinarios y continuar tu peregrinaje debes cruzar la selva. Cuidado, está llena de serpientes, orugas gigantes y otros tigres a los que no les hace mucha gracia que invadas sus territorios, por lo que tendrás que acabar con ellos o eludirles. Esto último no es posible en todos los casos. Al pasar por algún puente colgante, alguna ciénaga o paso estrecho tendrás que eliminarlos sin con-





El punto de vista del personaje cambia constantemente, pantalla a pantalla varía la situación del felino respecto al jugador.



El horoscopo chino está basado en la simbología animal. En este juego los maestros más destacados de las artes marciales se han convertido en osos panda, saltamontes y grullas para transmitirte su sabiduría.







Planos picados y cenitales, con más o menos acercamiento y la combinación con las tres dimensiones hacen de T'ai Fu un juego, cuando menos, entretenido.

Las secuencias de lucha son constantes, se mezclan con las plataformas para llegar a un híbrido de géneros que no convence demasiado. Ni plataformas ni lucha en un sentido estricto.

templaciones. Van saliendo poco a poco, por lo que con algo de práctica conseguirás victoria tras victoria y así avanzarás. Tus armas son las garras y un golpe mágico que hace desaparecer a todos los enemigos de la pantalla, cosas de la energía.

Entre el Bosque del Arco Iris y la Jungla del Leopardo, escenarios de este juego, tendrás que ir recogiendo piedras de jade que aumentan tu marcador inmediatamente, de la misma manera que cuando matas algún enemigo. Hay objetos como cestas que tienes que romper para recoger su contenido y muchos *chec point*, de agradecer en las primeras rondas, cuando todavía no controlas mucho. Es lo que hay, entre ello lo que más destaca son los movimientos de cámara.

Lo que falta son muchas cosas. Mejores gráficos, mejores secuencias de video, músicas de fondo y espacios abiertos. No nos gusta que nos indiquen el camino de forma tan clara. Desde la primera fase, sencillita para aquellos que no tienen mucha práctica con juegos en 3D, se percibe la finalidad del juego, matar y avanzar.

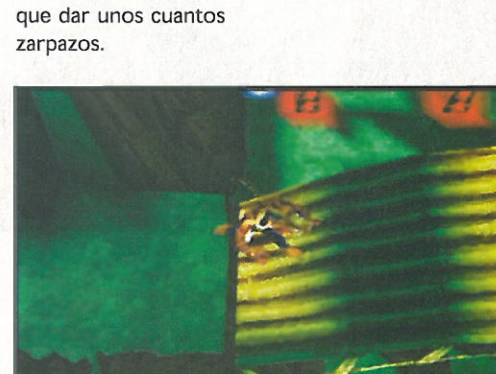
Viendo la carátula, puede parecer un juego de lucha, por eso del logo de estilo nipón y la postura del personaje principal, el tigre. Pero se trata en realidad de un juego de plataformas en 3D que tiene como característica más destacada los movimientos de cámara. Estos se encargan de cambiar el punto de vista del personaje constantemente, pantalla a pantalla cambia la situación del felino respecto al jugador, planos picados y cenitales, con más o menos acercamiento y la combinación con las tres dimensiones hacen de T'ai Fu un juego, cuando menos, entretenido.

No dejes que tu barra de estado vital descienda demasiado. El bosque está lleno de enemigos que no quieren que aprendas de los grandes maestros de las artes marciales. Para evitarlos tendrás que dar unos cuantos zarpazos.

CALIFICACIÓN

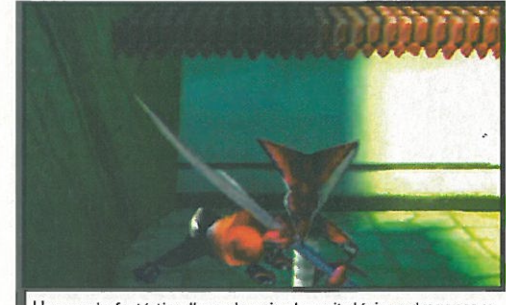
Gráficos Mucho horóscopo y figuritas de bestiario pero mucho polígono suelto por ahí también	69
Jugabilidad Apropiado para los que no tienen los dedos muy ágiles. Es fácil pasar de pantalla.	76
Longevidad Llegar hasta el final es difícil, pero no te espera ninguna sorpresa interesante.	55
Total La selva oriental y el horóscopo chino no son demasiado conocidos por aquí.	59



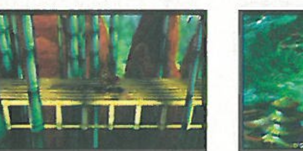








Un mundo fantástico lleno de animales mitológicos, dragones y bosques repletos de enemigos, sobretodo serpientes y tigres, es lo que te espera dentro de T'ai Fu.









Una historia gótica apoyada en la animación de movimientos completos y efectos de cámara al estilo cinematográfico es la última apuesta de EIDOS. Tendrás que descubrir los misterios de Nosgoth y tu retorcido pasado a la vez que exploras un peligroso mundo 3D en tiempo real. Un juego que puede convertirse en la sensación del verano.

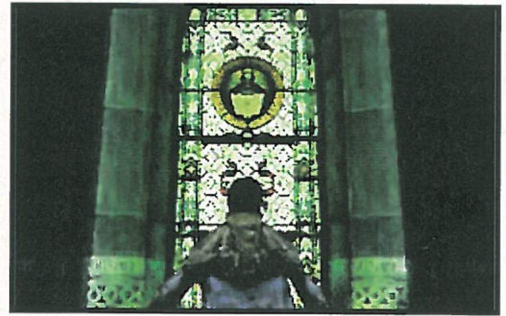
Eidos vende su alma al diablo

Soul Reaver

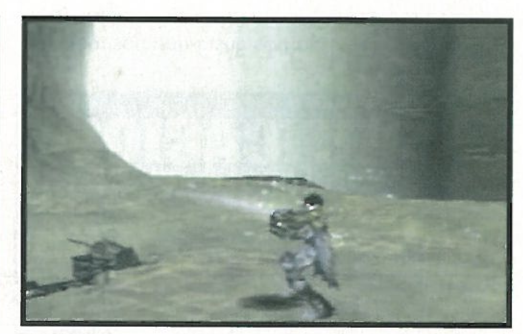


▲ Una de las principales características, en cualquier tipo de juego, es la pérdida de tiempo a la hora de cargar...

... en este software los datos fluyen continuamente a la pantalla, cosa que irá sucediendo poco a poco conforme avancen los sistemas de transferencia de datos. De esta forma podemos disfrutar de las imágenes y las secuencias de forma más instantanea, sin esperar a que carge cada escenario y cada fase del juego. No te imaginas la comodidad que supone esta mejora.







Título	Soul Reaver
Género	Acción 3D/Aventuras
Desarrollador	Crystal Dynamics
Distribuidor	Proein
Precio	7.495 Ptas

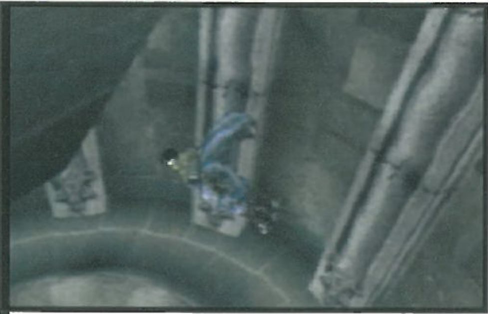
Ralzeil ha sido desterrado al reino espectral porque se propasó en su posición dentro de la jerarquía social de los vampiros, algo así como un nosferatu revolucionario, pero trabajando en solitario. Tu tarea consiste en buscar a Kain y sus compinches, que se alimentan de sangre, e insertarlos sin contemplaciones en tu lanza para después comerte su alma. Muy importante esto último, pues así irás adquiriendo sus poderes y capacidades.

Se trata de una muy buena secuela en 3D del juego de rol de Crystal Dynamics, *Legacy Of Kain*, que obtuvo un enorme éxito en su









La capacidad de volar es una nueva característica que se une a este juego para completar un increible cuadro de movimientos.









CALIFICACIÓN

Gráficos	Incluso vidrieras podrás encontrar en las fabulosas salas de Nosgoth.	**92**
Jugabilidad	Cuidado, no podrás alejarte del mando durante unas cuantas semanas.	**87**
Longevidad	No es fácil acabar el juego, y menos aún si no haces todo a la perfección.	**78**
Total	Un programa que puede convertirse en el entreteniminto de este verano.	**95**



El enfrentamiento no podía faltar en Nosgoth, un mundo lleno de espectros y alimañas de ultratumba. Aventura 3D y lucha son los puntos fuertes de este programa, los géneros de los que se nutre.





momento. Pero, siguiendo la tendencia actual de los juegos no puede haber una versión sin tres dimensiones. Así lo pensaron y así lo hicieron. Un potente motor 3D permite unas amplias perspectivas de los escenarios, los personajes y los movimientos. Una solución para mejorar en definición ha sido alejar el punto de vista de los personajes en las secuencias de movimiento, de tal manera que éstos aparecen más pequeños pero con mayor definición. La posibilidad de volar, más bien de planear, es un nuevo ingrediente sin el cual sería imposible alcanzar las plataformas de las que está construido Nosgoth

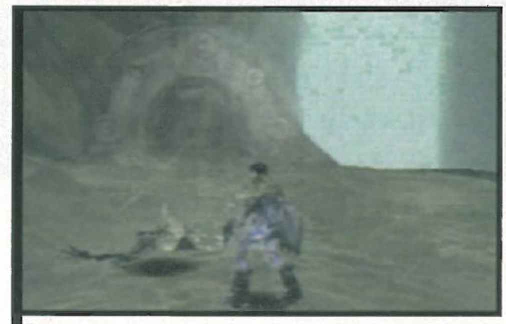
Como cualquier argumento fantástico, ha mamado de otras fuentes. A la hora de recibir el alma de los enemigos, Razeil adopta una postura que nos trasladó inmediatamente a una secuencia de la película Los Inmortales. Incluye también las famosas plataformas 3D de las que *Tom Raider* ha sacado tanto provecho. Parece que el futuro de este género de juegos está en ellas.

No está tan claro que la muerte sea lo único seguro en esta vida. Ralzeil no muere, desciende al reino espectral, un submundo plagado de malos espíritus que, como en el mundo material, no te dejarán un minuto de tranquilidad. La inmortalidad tiene un precio y parace ser que el aspecto físico es la secuela de tantos años chupando sangre.

The Legacy of Kain: Soul Reaver lleva tu PlayStation a los ambientes más realistas y a los límites del mundo gráfico. Como Raziel, en Nosgoth, tendrás que alimentarte de las almas de los enemigos para destruir a tu creador. Hay que destruir a cinco clanes diferentes de vampiros explorando un extenso mundo 3D corrompido por la dinastía de los vampiros.







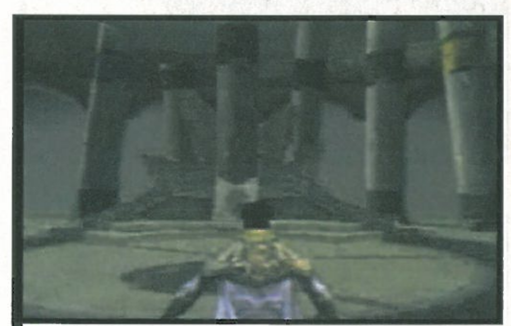
Enormes escenarios abiertos llenos de enemigos horribles, puzzles y hechizos. Todo esto encontrarás en Soul Reaver



Unas alas que te permiten planear son imprescindibles para moverse por un mundo lleno de plataformas y acantilados.



Cada vez que acabas con un enemigo tienes que absorvr su energía. Su alma se une a la tuya y adquieres sus poderes.



En Nosgoth no hay muerte, sólo se te transfiere del reino material al espectral. Una buena idea para alargar la aventura.

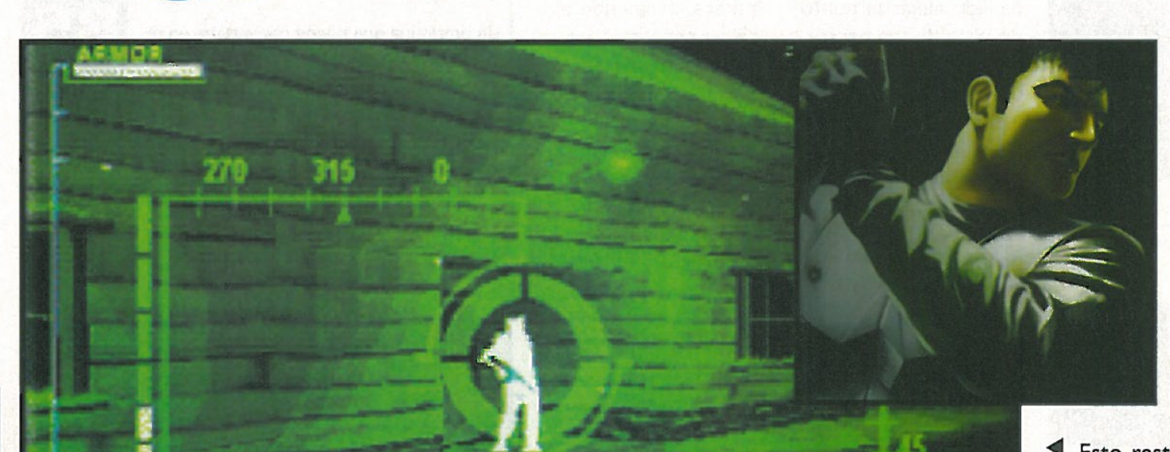


Parece que *Metal Gear Solid* ya está creando escuela, y es que eso de agazaparse entre las sombras y echar mano a un rifle con mirilla de infrarrojos está de moda. El suspense, el dedo en el gatillo y la cabeza en tensión para analizar situaciones muy comprometidas son elementos tradicionales de las películas de acción, pero relativamente nuevos en los juegos para consolas. Este título sabe combinar las escenas en las que sólo vale los reflejos con las que el sigilo se convierte en el arma definitiva.

Efectivamente, tras los pasos de Metal Gear Solid

Syphon Filter





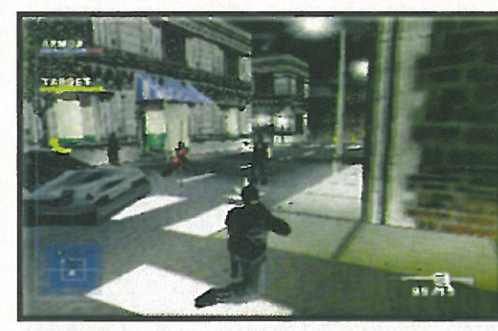


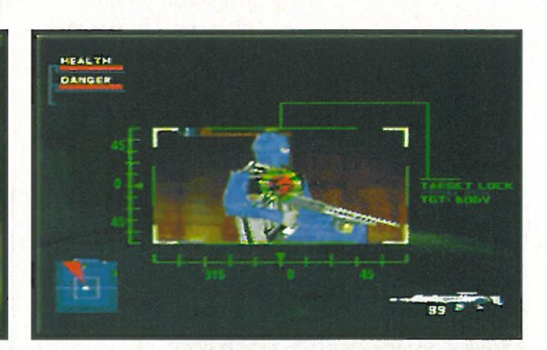


▲ Este juego tiene como principal virtud haber sabido adaptar a su mecánica los ingredientes más interesantes de otros géneros afines.

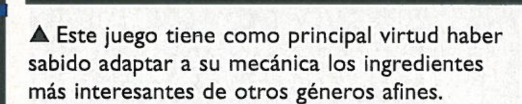
◀ Esto resta puntos en cuanto a su originalidad, pero le hace ganar enteros en la fluidez de su desarrollo, en su buen acabado y en la variedad de retos que plantea. Hemos dicho "variedad" por dos razones: el número de capítulos y las misiones dentro de cada uno.





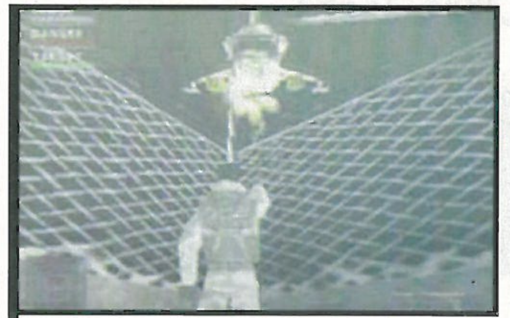


Título	Syphon Filter
Género	Plataformas 3D
Desarrollador	Sony
Distribuidor	Sony



Se divide en 20 capítulos que nos presentan escenas muy dispares. En cada fase habremos de resolver uno o dos objetivos, aunque para llegar hasta ellos es probable que tangamos que resolver otros "mini-objetivos" intermedios, que se nos presentarán por la fuerza de la lógica (para llegar a 'C' tenemos que pasar por 'B') o mediante un mensaje radiofónico de nuestro equipo. El hecho de que en cualquier momento nuestros objetivos puedan variar, da al juego un toque


¡Venga ya! Con puntos de mira de tal tamaño ¿Quién puede fallar un blanco? Y encima, tan cercano.


No, querido, estar tan cerquita de semejante cacharro no es lo que se te ha ordenado. Así ya no hay puntos de mira que valgan.

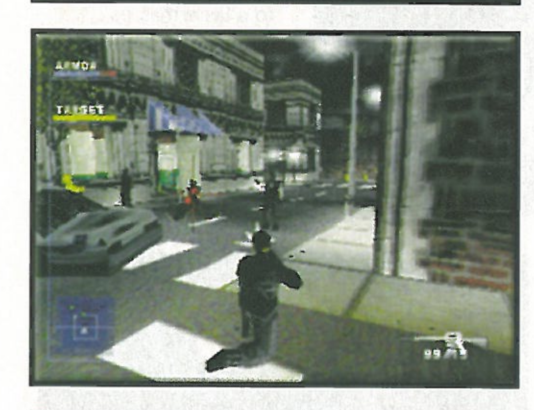

No te hagas el duro, pasa de poses «atracativas», todos sabemos que no eres tan guapete como el chicarrón de Metal Gear.


Aunque sólo es una representación gráfica, este dibujo resume toda la mecánica del juego: percepción, sigilo y meter un tiro a los malos cuando están entretenidos jugando al mus.


A pesar de toda la parafernalia del espionaje, en más de una ocasión nos veremos obligados a entrar por la puerta principal.

CALIFICACIÓN

Gráficos Muchos detalles interesantes en los efectos y animaciones.	**82**
Jugabilidad Variedad de situaciones, aquí podréis encontrar situaciones de todo tipo.	**90**
Longevidad Elevada gracia a una dificultad muy ajustada.	**80**
Total Una buena mezcla de Tomb Raider, Metal gear Solid y commandos. Poco original, pero un sobresaliente en acabado técnico y diversión.	**90**

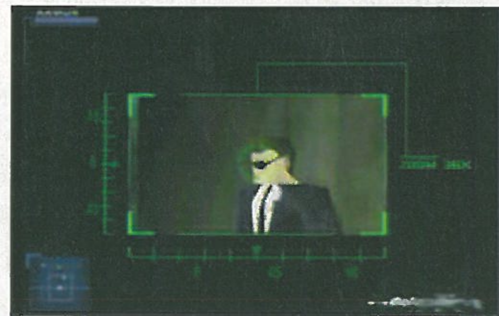


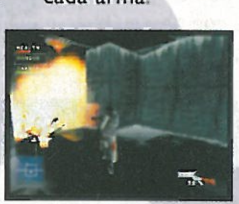


de imprevisibilidad muy interesante.
En cuanto a la calidad, diremos que los gráficos no son en absoluto espectaculares, en cuanto a decorados se refiere; aunque en determinadas áreas (por lo general, escenarios de exteriores) sí merecen un sobresaliente sus grafistas. Los personajes están más cerca de las dos dimensiones que del espectacular modelado de los de *Metal Gear*, pero este pequeño escollo ha sido salvado gracias a la caracterización de cada protagonista del juego, así como el excelente doblaje de sus voces (en inglés, de momento). La perspectiva empleada es la de *Tomb Raider* (heroína y perspectiva, ya no sabemos cuál de las dos está más en la sopa).

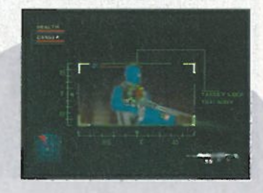
Aunque no sea la espectacularidad su punto fuerte, los gráficos sí gozan de los suficientes frames por segundo para que el juego sea suave en su desarrollo. Una lástima que algunas animaciones del protagonista sean poco naturales, pero este otro escollo también ha podido superarse con algún detalle jugoso, como cuando los personajes se mueven de manera sigilosa o las animaciones de las diferentes muertes de los enemigos y el protagonista.

El sonido cumple y, en ocasiones, supera con ventaja la media, justo como a nosotros nos gusta: un sonido para cada arma.


Como se puede apreciar en esta captura, los periodistas del programa 'Caiga quien Caiga' se la han terminado ganando y alguien nos ha contratado para que les gastemos una broma... mortal.










La jugabilidad es el punto fuerte de este juego de carreras donde los protagonistas han pasado de ser coches a transformarse en potentes y robustos tanques. Se trata fundamentalmente de un arcade. Nada especialmente complicado ni demasiado llamativo, hecho fundamentalmente para aquellos que quieran pasar un rato entretenido conduciendo un tanque y disparando a los otros competidores. Una de las características principales del juego es precisamente su jugabilidad. Los controles son sencillos y pocos, cosa muy de agradecer.

Carros de combate acorazados y armados a 130 Km/h

Tank Racer



▲ Podrás ver explosiones y aplastamientos de coches, atropellarás ovejas y vacas, romperás y chocarás contra cualquier elemento del escenario, postes, balizas, buzones, vallas, macetas y, cómo no, edificios. Es evidente que un juego de estas características es aconsejable para aquellos que deseen liberar adrenalina y se desahoguen realizando este tipo de menesteres.

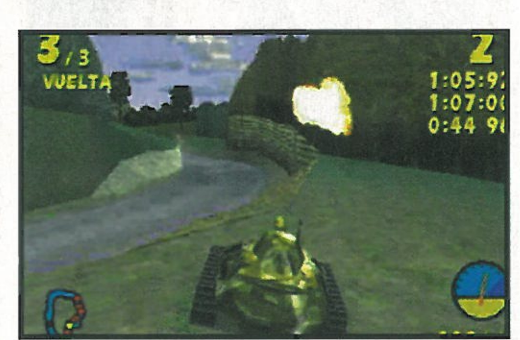
CALIFICACIÓN

Gráficos Lo peor del programa: texturas fáciles y fondos 'lentos'.	65
Jugabilidad Su razón de ser. Imprescindible para los tramposos en las carreras.	85
Longevidad No hay muchos añadidos pero jugar contra colegas le hace subir puntos.	80
Total Sencillo, jugable y original. No hay que tomarlo como un simulador, sino como un shoot'em up.	75

Una cosa importante: es muy al estilo de *Wipeout*, en cuanto a las armas, es decir, las recoges por el camino pero no son acumulativas. En fin, que ya está bien clara la dinámica del jueguecito.

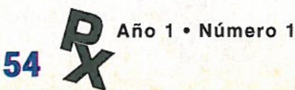




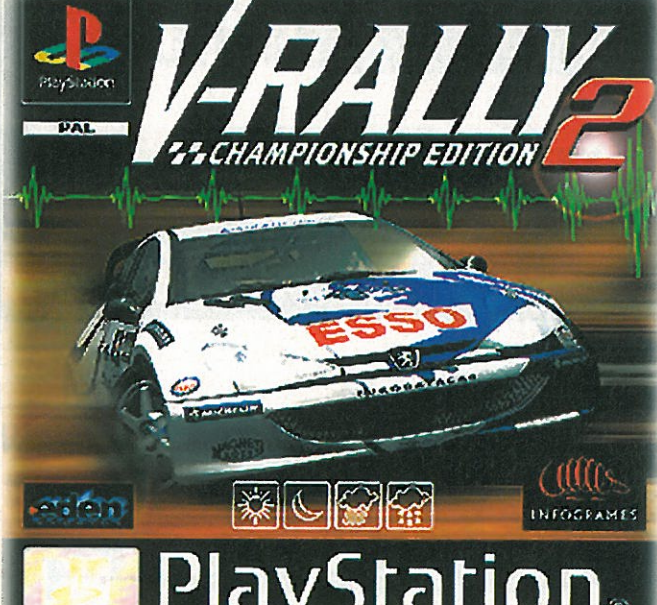


Título	Tank Racer
Género	Simulador/Arcade
Desarrollador	Grolier
Distribuidor	Virgin
Precio	Consultar

Tendrás 4 tanques para elegir con diferentes características y colores, unos más veloces, otros más resistentes. Además, deberás aumentar sus atributos con diferentes bonus y conseguir destructivas armas que aparecerán a lo largo de la carrera. No es que corran a una velocidad espeluznante pero para un "mastodonte" como éste no está nada mal alcanzar más de 130 kilómetros por hora. Al principio empiezas con los tanques básicos: Meta Cat, EBZ 212, Kyoto Bandidos, Mcoy Charger. A medida que avances en los niveles, estos mismos tanques aumentan su potencia.







8.490



7.490

¡GRATIS!*

Money Exchanger
Club Dablo

POR LA COMPRA DE
UNO DE ESTOS JUEGOS

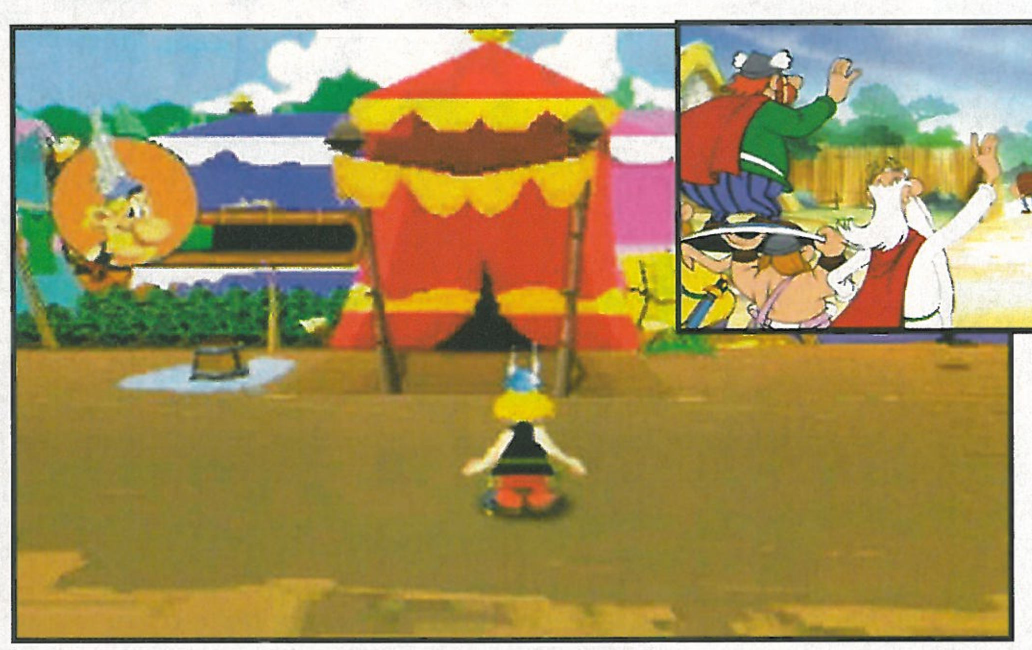
*Promoción de Convertidor Euro-Ptas. sin Dablitos y hasta final de Existencias.



Se nos ha presentado este juego como una mezcla de géneros: estrategia y plataformas. Vamos a ver cómo se come eso: la parte estratégica de este título, que ocupa más del 70% del juego, es la más importante y se desarrolla sobre un mapa de las Galias dividido en varias provincias. Quienes hayan jugado al famoso juego de tablero *Risk*, pueden hacerse una idea muy precisa de la mecánica, pues el que nos ocupa no es más que una eficaz recreación.

En toda la Galia se sigue jugando al Risk

Asterix





Dos bandos, romanos y galos, y un juego por turnos. Cada turno está dividido en tres fases. En la primera fase del turno encarnamos a Panorámix, el viejo druida, y habremos de repartir unas dosis de poción por nuestros territorios. Estas dosis son el equivalente a las tropas romanas y a los soldados y efectivos del *Risk*. Por supuesto, esta gestión no tiene más misterio que ir señalando sobre el territorio que escojamos y marcar, a base de pulsar el botón de acción, la cantidad de poción mágica que deseemos situar.

En la segunda fase del turno, encarnamos a Obélix y decidimos qué provincia enemiga, adyacente a nuestro territorio, deseamos atacar y con cuánta cantidad de poción (es decir, número de tropas). Nada más sencillo: de nuevo escoger, señalar y esperar los resultados determinados aleatoriamente, el equivalente a la tirada de dados del juego de tablero, aunque a más tropas enviadas más posibilidades.

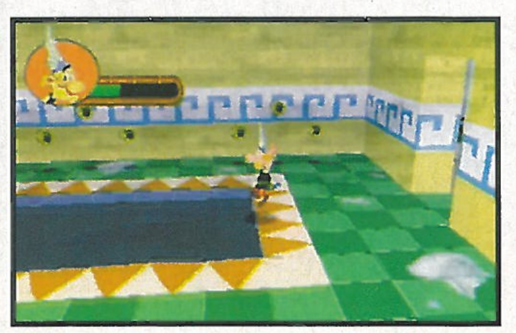
En la tercera fase, por medio de Astérix, hacemos los ajustes pertinentes como, por ejemplo, llevar dosis de poción desde un territorio seguro hasta una provincia fronteriza. Y así se desarrolla la parte de estrategia. Lo dicho, igualito que el *Risk*, pero sin el atractivo de jugar contra oponentes humanos.

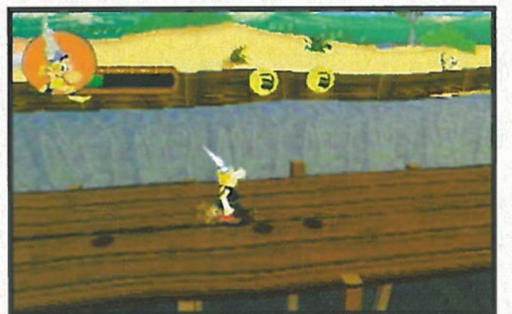
Aparte de todo lo anterior, existen algunas provincias (8 en total) con una particularidad: la resolución de un pequeño juego que tiene por protagonista a uno de los dos famosos galos. Estos juegos están realmente bien hechos: buena animación y todo el humor de los comics.

Título	Asterix
Género	Estratégia/Plataformas
Desarrollador	Infogrames
Distribuidor	Infogrames
Precio	7.495 Ptas.

CALIFICACIÓN

Gráficos La parte estratégica, simple; las plataformas 3D bastante bien realizadas.	78
Jugabilidad Sólo enganchará a quienes gusten de ambos géneros.	75
Longevidad Es una lástima que no se haya incluido una opción para dos jugadores.	60
Total Un planteamiento original, unos gráficos aceptables y una mecánica que puede abarcar a un gran público... pero no por mucho tiempo.	70



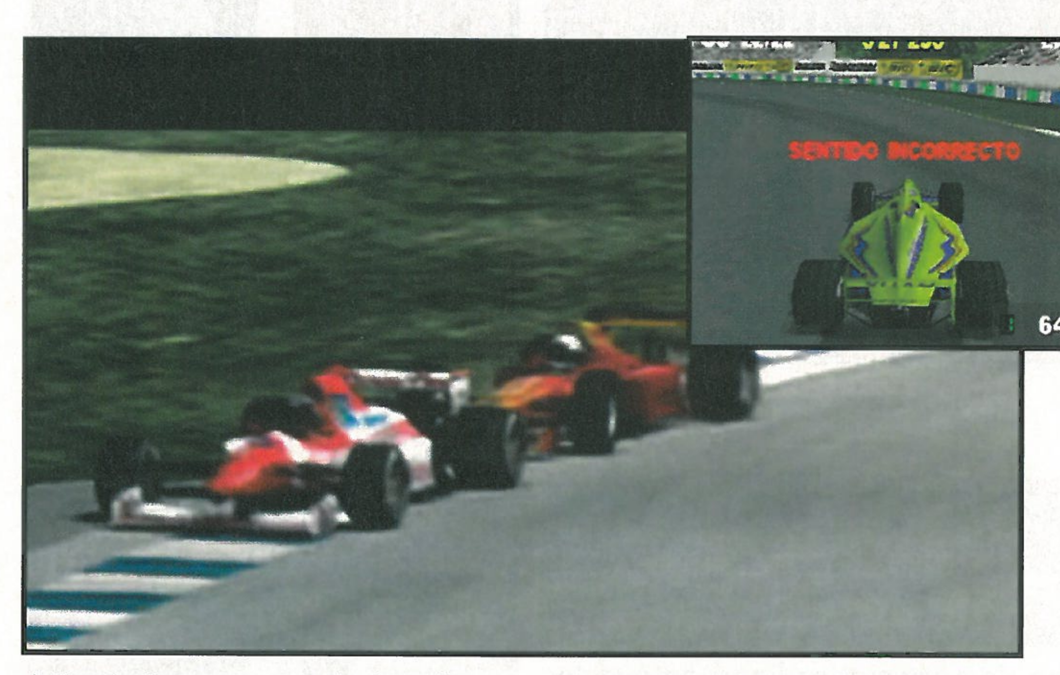




Esta es la segunda entrega de la serie de simulación deportiva *Mónaco Grand Prix* dedicada al mundo de la Fórmula 1. Nuevas posibilidades para los enamorados de la velocidad y los bólidos, aunque no muchas. El juego es bastante limitado en lo que a gráficos y sonido se refiere, y las opciones de juego son las típicas. Eso sí, la posibilidad de participar cuatro personal al tiempo aumenta el nivel de jugabilidad y de competitividad al máximo. En este modo la diversión está asegurada.

La carrera continúa

Mónaco Grand Prix 2





▲ El modo de campeonato es donde puedes demostrar si realmente dominas el arte de conducir un F1. Ganar trofeos se convierte en el objetivo de este modo. Tendrás que pasar las tres etapas de cualquier Grand Prix; la carrera de prueba, la carrera de tiempo y la carrera principal.

La serie no tiene la adrenalina necesaria para convertirse en una saga de éxito. Visto desde fuera, el juego carece de imágenes espectaculares y el diseño deja bastante que desear, no hay ningún apartado significativo excepto el ya comentado de multijugador. A pesar de todo, el juego procura una buena sensación de velocidad, aunque desafortunadamente los gráficos no acompañan, sufren y pierden calidad en el detalle al pisar el acelerador a fondo.

En lo que se refiere al bólido, la falta de opciones para configurarlo en los diferentes modos de carrera es otro de los inconvenientes. La reacción del automóvil sobre las superficies ásperas es poco realista, el freno es muy sensible y al mínimo contacto el coche se queda clavado. Por otro lado, la dirección es el efecto mejor conseguido y más realista, el coche se agarra a la pista con la fuerza esperada de todo un F1.

Ahora hay más opciones de juego. Podrás elegir entre arcade, individual, campeonato o contrarreloj, además del circuito donde correr. De éstos últimos encontrarás 16, los países en los que suelen desarrollarse este tipo de pruebas automovilísticas, España en este caso no es una excepción.

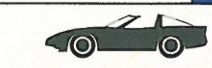
El último modo de carrera es la opción de contrarreloj, donde podrás experimentar las configuraciones del automóvil, ajustarlo y prepararte para entrar en el mundo de los Fomula 1.

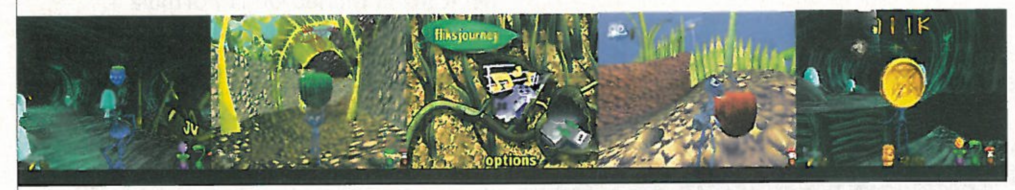
CALIFICACIÓN

Gráficos Dejan mucho que desear aunque la sensación de velocidad no falta.	60
Jugabilidad Alta en el modo multijugador. Hasta cuatro jugadores a la vez.	75
Longevidad Hasta que se desgaste el CD. Un juego de carreras siempre es un juego de carreras.	80
Total Por simulador se entienden muchas cosas.	65



Título	Mónaco Grand Prix 2
Género	Simulación F1
Desarrollador	Ubi Soft
Distribuidor	Ubi Soft
Precio	Consultar



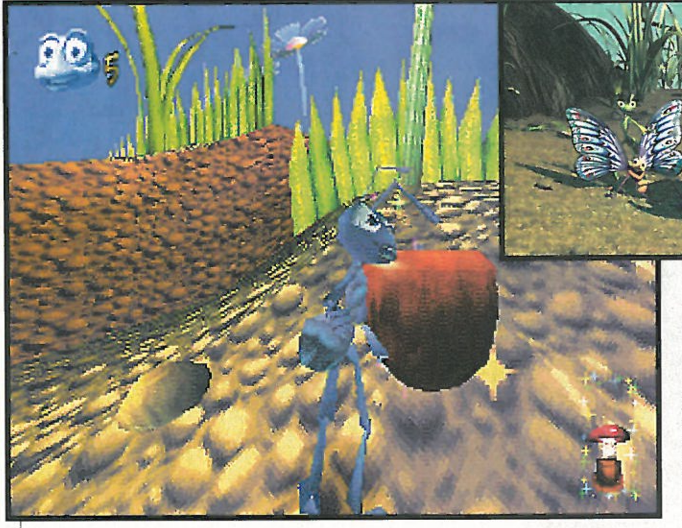


Una aventura en miniatura

Bichos



Todas las fases del juego vienen precedidas de una secuencia de la película, tras la cual se nos planteará un objetivo que tendremos que cumplir si queremos seguir avanzando.



La película de Disney narra la historia de la hormiga Flick, que trata de liberar a su hormiguero de los malvados saltamontes, unos seres cuyo único fin es hacer el vago y maltratar a las hormigas. Pues, como es lógico, el argumento del juego es exactamente el mismo.



Debemos recoger semillas y las letras que forman nuestro nombre, Flick



Disney Interactive ha sabido recrear a la perfección el mundo de "Bichos"

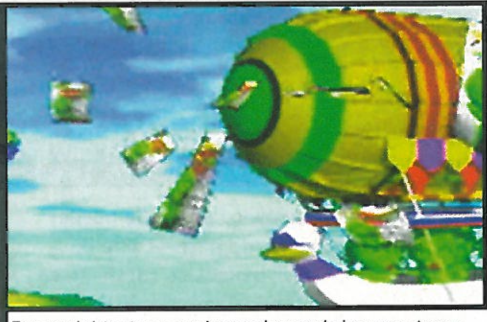
CALIFICACIÓN

Total Lo de siempre. **63**



Un parque de atracciones lleno de puzzles

Yoyo´s Puzzle Park



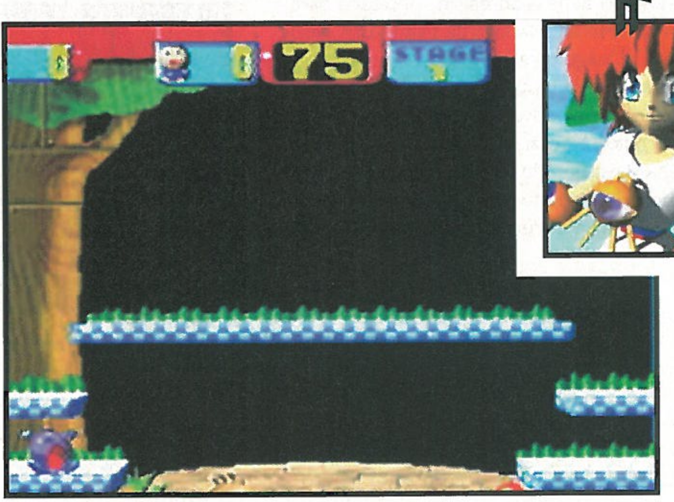
Este es el típico juego que lanzan al mercado las casas niponas de vez en cuando para tener a los niños quietecitos delante de la pantalla unas cuantas horas.



Empiezas por un nivel fácil, sin complicación, y muy pronto, no puedes dejarlo.



Aparecen nuevos personajes y fondos en cada pantalla, bombas, utensilios, etc.



Intentar limpiar el parque de atracciones de chusma para que los niños puedan jugar no es un argumento muy de moda en el mercado del entretenimiento. Este es el objetivo que Yoyo's te propone.

CALIFICACIÓN

Total Terriblemente adictivo. **78**



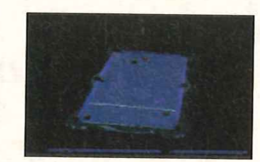
No es muy habitual ver juegos de billar en la Play. De hecho se pueden contar con los dedos de una mano los simuladores que se han publicado desde la aparición de la consola. Lo cierto es que, los pocos juegos de éste tipo que existen no han tenido mucho éxito. Quizá por la dificultad de manejar un taco en la consola, porque el billar no cuenta con demasiados seguidores o porque donde mejor se juega al billar es sobre una mesa de verdad. Pero para aquellos que no tengan una cerca, o no tengan con quién jugar, aquí está este *Actua Pool*.

Carambolas poligonales

Actua Pool



▲ Cuatro mesas diferentes, ilimitadas posibilidad de configuración, una buena galería de oponentes y un excelente sentido del tacto y la física de las pelotas son las bazas principales de este simulador. Está tan cercano a la realidad que los tutoriales que incluye te ayudarán a perfeccionar tus toques en la mesa de cualquier bar.



Título	Actua Pool
Género	Simulador de billar
Desarrollador	Mirage
Distribuidor	Gremlin
Precio	7.495 ptas

Comencemos por las opciones. El juego cuenta con un montón de modos de juego. Hay cuatro modos principales, pero tras elegir uno de ellos, nos toca decidir con qué reglas queremos jugar, y éstas sí que son muchísimas. Para ser concretos, catorce son los tipos de reglas distintas de billar entre las que podemos elegir, cada una muy diferente a las demás.
También podemos modificar el tamaño de la mesa, la habilidad de los rivales, podemos crear jugadores con nuestro nombre o con el nombre de tu jugador de billar favorito, si conoces a alguno, y un montón de cosillas más. Existe una escuela de billar en la que se nos enseñará a realizar desde sencillos golpéos rectos hasta auténticas virguerías.
Contamos con un control absoluto del taco, pudiendo cambiar fácilmente el punto de impacto, la inclinación del taco, su dirección y la fuerza con la que queremos golpear. Esto último se realiza mediante la clásica e imprecisa barra de energía que, por muy buen pulso que tengamos, es difícil de parar en el punto exacto que deseamos.

El juego cuenta, en principio, con cuatro mesas diferentes, cada una de las cuales ofrece unas características de rodamiento distintas con relación al material del que están hechas. Quizás éste sea el aspecto más original del juego, y es que además de las típicas mesas cubiertas de fieltro, existen otras de cristal, en las cuales se producen efectos gráficos de transparencias, y en las que las bolas ruedan mucho más.
Cuando más nos divertiremos será cuando juguemos contra algún amigo, un rival mucho más asequible al que, seguro que te costará mucho menos vencer. Y si os juntáis muchos la diversión se multiplica. Pero para jugar con los amigos te resultará mucho más divertido y económico bajar al bar de la esquina y jugar en un billar de verdad, ya que no tendrás que esperar a que cargue ni nada por el estilo, y más real que eso...

CALIFICACIÓN

Gráficos Las dos cosas que más destacan gráficamente son las manos y las bolas.	74
Jugabilidad Cuando más nos divertiremos será cuando juguemos contra algún amigo.	81
Longevidad Hasta que se desgaste el taco. La dificultad del juego le proporciona una mayor perennidad.	76
Total Un buen juego de tacos para PlayStation.	79



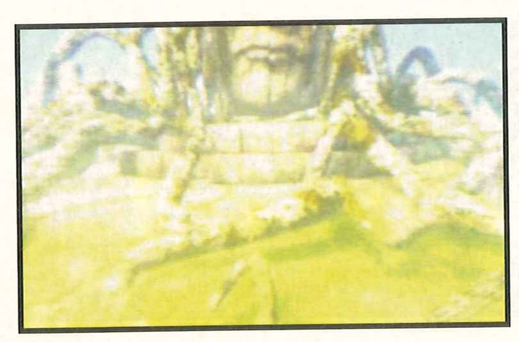
Después de cargar Dreams en tu PlayStation no podrás dormir. No por la nueva adquisición del juego, sino porque la pesadilla de pasar un rato jugando no te dejará conciliar el sueño, sobre todo si tienes en cuenta lo que has pagado por este título.

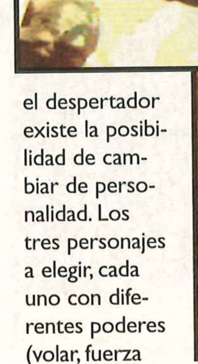
Más que un sueño, una pesadilla

Dreams







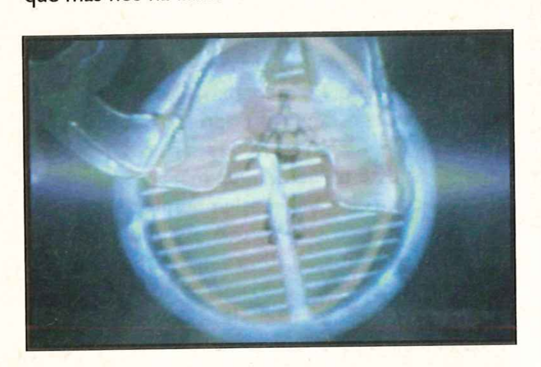


Basado en una historia tan llena de magia como increíble, *Dreams* nos traslada a un mundo de sueños lleno de plataformas 3D y seres extraños con forma de diablos, toros y gigantes azules. También salen a tu encuentro niños anoréxicos y enanos capuchones que en un principio intentarás matar, pero lo que tienes que hacer es hablar con ellos. Son colegas y te irán indicando los pasos a seguir para salir del Pozo de los Sueños. Ellos, seguramente, nunca saldrán de allí.

Hay que combatir, disparar, saltar, utilizar magia, volar y así escapar poco a poco del mundo de los que descansan, todo esto encarnando tres personajes de múltiples poderes. Esta es la característica que más nos ha llamado la atención. Cuando suena el despertador existe la posibilidad de cambiar de personalidad. Los tres personajes a elegir, cada uno con diferentes poderes (volar, fuerza para el combate, magia...), nunca alcanzarán nuestro título de personaje del mes.

No podíamos imaginar que el mundo de los sueños estuviera lleno de pequeñas plataformas tridimensionales, pero menos aún que fuera tan complicado moverse entre ellas.

Es imprescindible hablar con los seres amigos para conseguir las pistas que llevan al final de cada pantalla. Después de hablar en modo texto, pues no hay ni un solo diálogo con sonido en el juego, pasan a ignorarte por completo, se convierten en un estorbo más. Una vez recogida la información hay que seguir adelante o, en el peor de los casos, hacia abajo. En resumen, hay que buscarse la vida cuando se está atrapado en el corazón del Pozo de los Sueños.



Título	Dreams
Género	Plataformas 3D
Desarrollador	Cryo
Distribuidor	Virgin
Precio	7.495 Ptas.





CALIFICACIÓN

Gráficos Los polígonos son más grandes que un disgusto.	55
Jugabilidad Abstenerse los no forofos de las plataformas.	65
Longevidad Si no te gusta... demasiada.	70
Total Original en concepto, quiebra en su simplista realización.	65



Participar en la Liga de Campeones con los mejores equipos europeos será el mayor atractivo de este simulador deportivo que ya tenemos, en el mercado de los videojuegos. Ahora podréis disfrutar de todos los equipos que han ganado alguna vez esta competición, desde el Madrid de los 60 hasta el Milan de Sacchi, y todos con sus plantillas reales. Lo que huele a fútbol significa triunfo seguro.

No es le mejor de su género, pero sí una opción a tomar en cuenta

UEFA Champions





Una panorámica para que podamos apreciar todos los detalles del estadio.



Una de las muchas posiciones de la cámara... bonita, pero poco práctica.

Título	Champions League
Género	Simulación
Desarrollador	Eidos
Distribuidor	Proein S.A.
Precio	7.495 Ptas.

Los aficionados al fútbol están de enhorabuena. Se acerca *UEFA Champions League*, el único juego que cuenta con la licencia oficial de la UEFA, para traernos a casa hasta el último detalle de la competición por clubes más importante y, por lo tanto, que más dinero mueve del mundo: La Liga de Campeones.

Y es que este juego tiene como gran objetivo reproducir el máximo torneo europeo en todas y cada una de sus facetas, desde la deportiva hasta la histórica, pasando por la puramente televisiva. Muestra de este último punto son la cantidad de detalles procedentes de las retransmisiones de TV que podrán observarse en el juego, como la conocida introducción con la música de turno, el diseño de los menús, o los comentarios. Estos últimos realizados por José Angel de la Casa y Michel, los comentaristas oficiales de la UEFA en España. Vamos, como si lo estuviéramos disfrutando en la tele de nuestro salón.

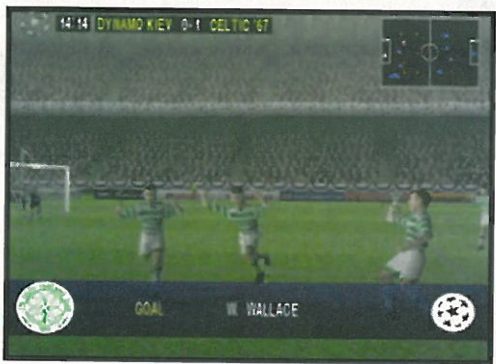
Las plantillas de los equipos, por supuesto, serán las correspondientes al campeonato que se está jugando este año. Pero además, en algunos modos de juego, también podremos seleccionar a cualquier equipo histórico que haya ganado alguna vez este torneo. A qué madrileño no le gustaría controlar a las deslumbrantes figuras de su equipo cuando se hizo con el título europeo varias veces en los 60. Ahora es su oportunidad. Entre los equipos incluidos están desde el Madrid de los 60 hasta el Milán de Sacchi y todos con sus plantillas reales.

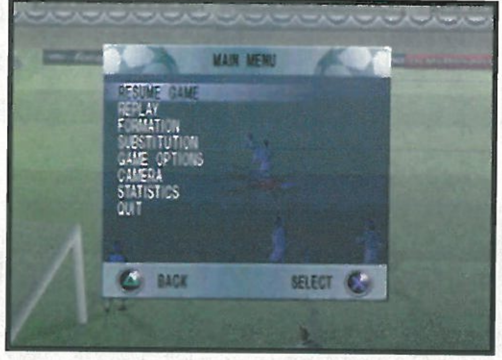
Se incluyen varios modos de juego, 21 estadios reales representados con un gran nivel de detalle, jugadores con características físicas que se acercan a las reales y un control tipo simulador que nos obligará a sudar en todas las jugadas. Todo ello viene a redondear un juego que pretende colmar las aspiraciones de los aficiona-







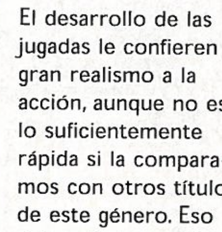


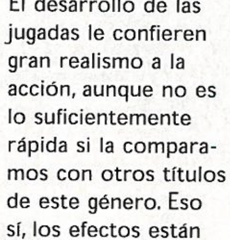






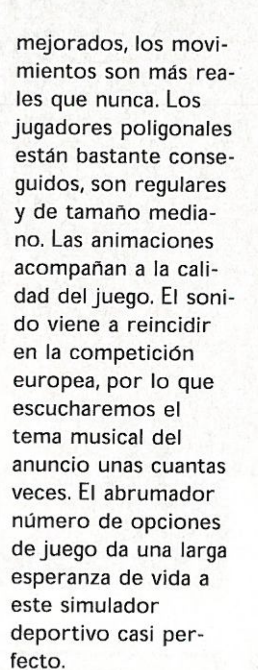






dos al mejor fútbol europeo.

El desarrollo de las jugadas le confieren gran realismo a la acción, aunque no es lo suficientemente rápida si la comparamos con otros títulos de este género. Eso sí, los efectos están mejorados, los movimientos son más reales que nunca. Los jugadores poligonales están bastante conseguidos, son regulares y de tamaño mediano. Las animaciones acompañan a la calidad del juego. El sonido viene a reincidir en la competición europea, por lo que escucharemos el tema musical del anuncio unas cuantas veces. El abrumador número de opciones de juego da una larga esperanza de vida a este simulador deportivo casi perfecto.



Se supone que los nuevos títulos tienen que mejorar a los antiguos, pero conservando sus características más conseguidas. Esto ocurre en UEFA en la mayoría de los casos: mejora en el tratamiento y las animaciones del árbitro y los liniers, puedes mover la barrera en los lanzamientos de falta directa, incluso encontrar en las alineaciones a Ronaldo, desaparecido en otros juegos por eso de los derechos de imagen. Pero también se echan en falta algunas cosas: el poder dar efecto la flecha de saque o poder manejar los niveles de dificultad cuando se juega contra la máquina. Otro detalle interesante es que se han reproducido 21 estadios totalmente reales, incluida la publicidad y las características meteorológicas, entre los que se encuentran el Nou Camp, Wembley, o incluso Anoeta. Por cierto, ¿se les ha olvidado el Bernabéu?.

Para comenzar el juego hay que tirar la moneda, como en los partidos de verdad. En este caso se trata de un Euro, no podía ser menos en la Liga de Campeones.





CALIFICACIÓN

Gráficos Sencillos, sin geniales efectos pero con polígonos muy suaves	80
Jugabilidad La propia del género, ni más ni menos.	85
Longevidad Para esta teemporada... luego sólo para jugar con colegas.	75
Total Más o menos está a la altura del FiFa 99, otro de los grandes.	82



¿Una asignatura pendiente de los juegos para PlayStation? Sin duda, el género de la estrategia. Ese tipo de juegos, tan dados a marear el ratón frente a los monitores de los compatibles, aún no termina de cuajar en el mundo de las consolas, y es que, hay que tener muy en cuenta, que el público que escoge los juegos en este soporte lo hacen porque buscan otro tipo de títulos de los que se dan en un PC. Sobretodo buscamos espectacularidad y sencillez...

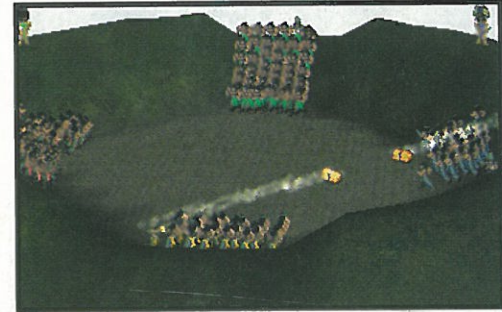
Muchos dioses para tan pocos mundos

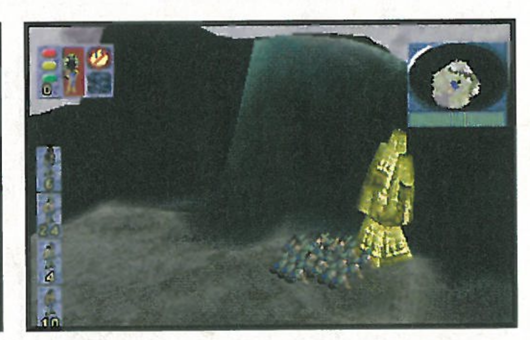
Populous The Beginning



▲ Manda a tus fieles a adorar los ídolos y los totems, allí sus rezos te proporcionarán nuevos hechizos y diferentes construcciones. Proyecta con sabiduría la disposición de tus pueblos, ordena a cada habitante una tarea, ten un ojo puesto siempre en el chamán y prepáralo todo para el inicio de una gran guerra santa... tu supervivencia frente a otros dioses está en juego







Título	Populous The Beginning
Género	Estrategia
Desarrollador	Bullfrog
Distribuidor	Electronic Arts

Sin embargo, hace ya un par de años, se puso de moda eso de la "Estrategia en Tiempo Real" (construir y comandar unidades sin esperar turnos, muy cercano al concepto del arcade pero con una perspectiva táctica y global sobre el juego) y esta rama del género sí puede adaptarse a la rapidez, fluidez y a los asombrosos efectos que buscamos en nuestra recreativa de salón.

Ahora bien, sigue siendo difícil hacer una buena




Estemos donde estemos, en cualquier parte de cualquiera de todos los mundos que hay en el juego, siempre contaremos con un pequeño mapa que nos indicará nuestra situación.

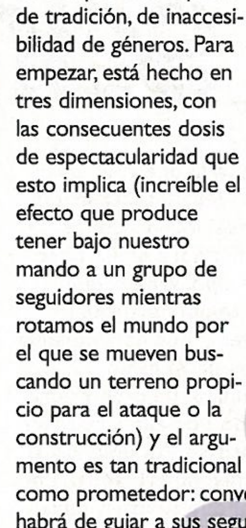

He aquí un buen grupo de seguidores... si acercas la oreja seguro que escuchas sus gritos de alabanza.


Como se puede apreciar, todas las tribus tienen un aspecto muy... ¿Hawaiano? Hermosas mujeres, tios cachas.


Fuego por doquier entre las guerras religiosas de estos fanáticos. Todo esto bajo un cielo de colores muy llamativos y movimientos suaves. Cada batalla, un espectáculo visual.

conversión de un juego para PC a PlayStation, sobre todo por la exigencia de una interfaz que dé a la consola el mismo control que uno obtiene con las numerosas teclas y el ratón de un PC. El siguiente título, ha sabido superar este escollo de una manera muy elegante.

Porque, ***Populous The Beginning***, tiene todas las características necesarias para que sea uno de los primeros juegos en romper esta especie de tradición, de inaccesibilidad de géneros. Para empezar, está hecho en tres dimensiones, con las consecuentes dosis de espectacularidad que esto implica (increíble el efecto que produce tener bajo nuestro mando a un grupo de seguidores mientras rotamos el mundo por el que se mueven buscando un terreno propicio para el ataque o la construcción) y el argumento es tan tradicional como prometedor: convertirse en un dios que habrá de guiar a sus seguidores contra los fieles de otras tribus adoradoras de otra deidad...









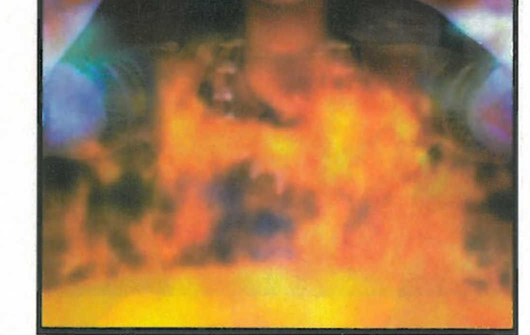
Quien se haga con este juego tendrá en sus manos todo un universo repleto de planetas en los que habremos de llevar a buen término diferentes misiones. Muy diversas entre ellas, por añadidura: desde acabar con todos los infieles de una determinada zona, hasta llevar a nuestros seguidores hasta un ídolo para que lo adoren. Como dioses del juego, contaremos con una chamán que hará de mediadora entre nosotros y nuestro pueblo. En ella recaerán nuestras habilidades mágicas y nuestra capacidad para deformar el terreno.

En fin, una oportunidad única para construir, liderar, regocijarnos con la fidelidad de nuestros creyentes y soltar plagas sobre el enemigo. Adictivo hasta decir basta.

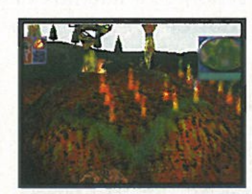
CALIFICACIÓN

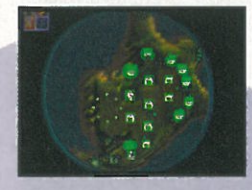
Gráficos En el género de la estrategia, de lo mejor que se puede ver.	**84**
Jugabilidad En cada misión se van introduciendo nuevos elementos.	**90**
Longevidad Te lo terminas y adiós. Pero hasta que llegue ese momento hay muchos mundos...	**80**
Total Para los amantes de la estrategia es imprescindible, para quien no guste el género es la mejor manera de iniciarse.	**88**


¿No te rinden favores? ¿No sacrifican sus rebaños a tu nombre? Pues nada, bájales los humos con un hechizo de volcán.




¡Con lo guapa que es esta sacerdotisa (como bien prueban las secuencias de introducción) va y se pone esa horrorosa máscara!









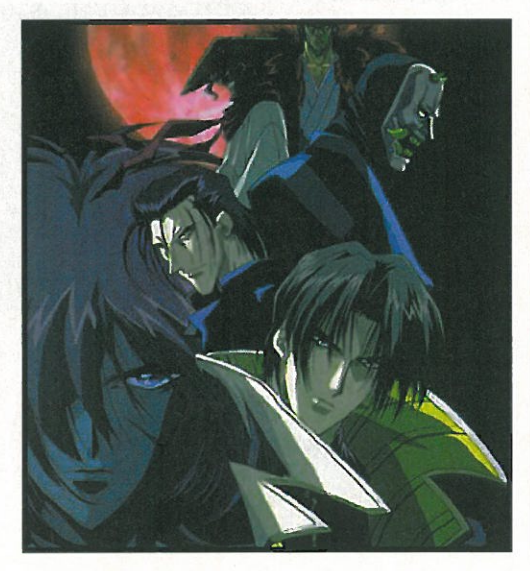
Bajo el poco imaginativo título de "El guerrero samurai", se emite en Canal + todos los fines de semana, sobre las 8:40 de la mañana (si, ya sé que es muy temprano, pero hacedme caso, merece la pena), una de las mejores series de anime que han llegado a España.

RURONI KENSIN, la senda del samurai

R*uroni Kensin* es un anime basado en el manga de igual título, dibujado por Nobuhiro Watsuki (autor casi desconocido en España) y publicado por la editorial Shueinsa. La versión en papel ya va por el tomo 23 (para cuando leáis estas líneas es probable que ya haya salido el 24) y, por lo que parece, aun le queda cuerda para rato.
La acción transcurre en Japón durante la era Meiji, en la segunda mitad del siglo XIX, una época que supuso una brutal transformación de la sociedad japonesa, que pasó de un sistema feudal a una sociedad industrializada a la imagen y semejanza de los países occidentales más avanzados de la época. Esto supuso que la mayor parte de los samurais se quedaran sin trabajo. Este es el caso de Kensin Himura, un ronin (un samurai sin señor, para que nos entendamos) de 28 años de edad (nadie lo diría por lo bien que se conserva), con un pasado muy oscuro. Fue el Hitokiri Battosai, un asesino a las ordenes del gobierno. Ahora es un vagabundo cansado y arrepentido de haber matado a tantos hombres. Kenshin lleva cosigo una espada, algo prohibido durante la era Meiji, aunque tiene el filo invertido, por lo que no puede matar a nadie con ella, al menos en teoría.
En Tokio, Kenshin se encuentra con Kaoru Kamiya de 17 años, a la que tras una pequeña confusión (ella intenta matarle) salva de un asesino, uno de los Hitokiri Battosai. Kaoru es un poco la protagonista tipo, vamos, que tiene una fuerte personalidad, mucho carácter y que está coladita por los huesos de Kenshin.
Kenshin se muda al dojo de Kaoru, tras ser invitado por ella a quedarse. Poco a poco se van uniendo al grupoYahiko Myojin (10 años), un ladronzuelo al que Kenshin salva de la yakuza. Sanosuke Sanara (19 años), otro samurai con el que, a pesar de ser su enemigo al principio, acaba siendo más amigo que gorrino. Megumi, una joven que estudia para ser médico y que era obligada por la yakuza a fabricar opio. Y, por último, Misao una ninja un poco bruta, pero buena chica en el fondo. Además tenemos a Kenshin, el















protagonista, que se debate en una interminable lucha contra su lado oscuro, para evitar volver a convertirse en el asesino que fue en el pasado, algo que le da mucha vidilla al argumento.

En el anime, se van sucediendo las luchas de Kensin y compañía contra enemigos cada vez más poderosos, salpicado con gotitas de humor y romance. Muchos pensaréis por mis palabras que se trata del típico manga de guantazo y tentetieso

¡¡¡NOOOORRRRLLL!!!! Nada más lejos de la realidad, Ruroni Kenshin tiene un trasfondo histórico muy cuidado y unos personajes muy carismáticos, además de unos malos malosos impagables. Vamos, que es uno de esos animes que te enganchan a la pantalla y que desearías que no acabasen nunca, sólo hay una palabra que lo describe, fantástico y maravilloso (bueno, dos palabras, ¿vale?) y, en definitiva, una serie que os recomiendo.
En total la serie cuenta con 95 episodios (esperemos que Canal + los emita todos), aunque solo se emitieron en Japón 94, ya que el último fue vendido como OVA, con lo que ganaron una millonada, por cierto. Y aunque de momento no hay noticias de nuevos episodios, el manga sigue avanzando y manteniendo su popularidad, así que no es nada descartable que en breve continúen las aventuras de Kensin en la pequeña pantalla.
Además hay una película titulada "Ishinshishi no requiem" (el requiem de los ishinshishi), tambien producida por la Fuji, que cuenta con una animación excelente y unos diseños algo más estilizados que en la serie para la televisión.
Además de ello hay dos juegos para PlayStation, uno de lucha con entorno 3D, que adolece de unos gráficos bastante pobres, unas animaciones bastante penosas y una jugabilidad nula, o sea que es un autentico truño cuyo único punto a destacar es que cuenta con unos cuantos videos sacados del anime y alguna que otra animación inédita. El otro es una aventura con toques roleros en 2D, con un guión bastante interesante, bue-



MERCHANDISING

En cuanto al merchandising, podemos encontrar de todo, desde trading cards, hasta tazas, pasando por bolígrafos, figuras de resina, peluches de los personajes, de todo. Por supuesto tambien hay CDs de música, recopilando la banda sonora de la serie, que por cierto es muy buena. En total tengo noticia de la existencia de 8 CDs (si, habéis leído bien). Y con esto y un bizcocho... hasta el mes que viene otakus.

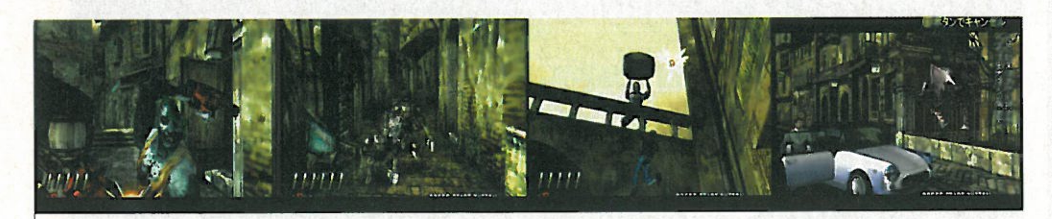


manga zona









La aparición de nuevas plataformas de juego, consolas, o como las queramos llamar, responde a una creciente demanda del mercado del entretenimiento. Esta sección de la revista está dedicada a esas plataformas que no tienen, por el momento, tanta aceptación en nuestro mercado como la hiperconocida PlayStation.

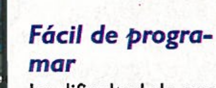
¿Un digno rival para la nueva PlayStation?

Sega Dreamcast a fondo



El corazón de este nuevo sistema es un chip gráfico llamado PowerVR diseñado por Videologic de Inglaterra. Con este chip trabaja la CPU de Hitachi SH-4 con el nombre clave de Highlander. El chip gráfico es capaz de mostrar tres millones de polígonos por segundo. El PowerVR es el mejor y sobrepasa todo lo visto antes, ni el Voodo2 de PC logran competir con él.

La superioridad de esta plataforma se basa en la resolución del sistema. El sistema crea las imágenes en super-alta resolución y después las disminuye si la definición del televisor no es tan alta. Otra maravilla de Dreamcast es su arquitectura o forma en que están organizados sus dispositivos, ya que mantiene una comunicación super-rápida (volvemos a los adjetivos cursis) entre los chips y la CPU, cosa que nunca logrará una computadora. El PowerVR está diseñado con los modos estandar de un computador, es compatible con DirectX y Open GL, además incluye Accelerated Graphics Port (AGP). Puede dar resoluciones de hasta 1600 x 1200 en color verdadero (24 bit).



Fácil de programar

La dificultad de programar para Saturn fue la causa de la mala reputación entre las empresas productoras de juegos. Sega erradicó este problema usando el sistema operativo Microsoft Windows CE en Dreamcast. Algunos programadores de juegos dijeron que podían jugar sus juegos, los que más recursos de sistema necesitaban en un PC, con unas pocas modificaciones. Sega no quería que le pasara lo mismo que a Sony, que tenía juegos malos porque era fácil de programar. Para solucionar esto contrató a ID Software para que hiciera el lenguaje de programación en todo lo referente a 3D. Además es compatible con el sistema DirectX de Microsoft, para un mayor rendimiento. También Dreamcast tiene capacidades en red permitiendo jugar entre personas situadas a mucha distancia, además se puede conectar a cualquier computadora y correr sus juegos. Y esto solo es la punta del iceberg.

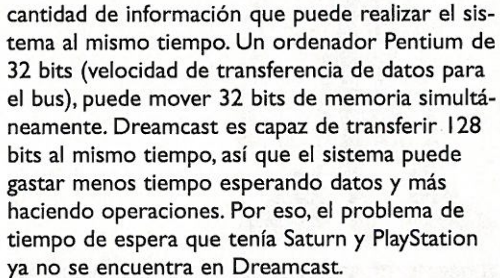
Especificaciones técnicas

Procesador:

El corazón de Sega Dreamcast es su chip Hitachi SH-4, que corre a 200 Mhz, más del doble de rápido que N64 y más de seis veces que PlayStation. Maneja 360 millones de instrucciones por segundo. El sistema puede manejar dos vectores de 128 bits al mismo tiempo y la CPU puede hacer cuatro veces lo de un sistema de 32 bits.



En términos normales, la cantidad de bits no tiene nada que ver con la velocidad de transferencia, tiene que ver con la cantidad de información que puede realizar el sistema al mismo tiempo. Un ordenador Pentium de 32 bits (velocidad de transferencia de datos para el bus), puede mover 32 bits de memoria simultáneamente. Dreamcast es capaz de transferir 128 bits al mismo tiempo, así que el sistema puede gastar menos tiempo esperando datos y más haciendo operaciones. Por eso, el problema de tiempo de espera que tenía Saturn y PlayStation ya no se encuentra en Dreamcast.

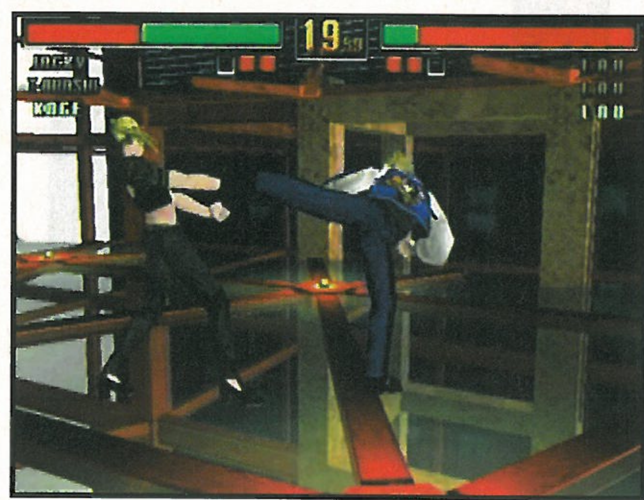


Además, el procesador SH-4 puede hacer cuatro operaciones de 32 bits al mismo tiempo. Eso quiere decir que puede hacer un ciclo de cuatro cálculos y tener cuatro resultados. Esta técnica de cálculos es muy útil en juegos de 3D, para un uso más eficaz de los polígonos.



Gráficos y Sonido

No es sorpresa que Sega haya hecho procesadores diferentes para gráficos y sonido en esta



consola. Esos cálculos necesitan ser repetidos una y otra vez, así que podrían gastar tiempo de la CPU. Power Vr puede generar 3 millones de polígonos por segundo. Esto hace que el pop-up sea ultra-mínimo (pop-up es cuando aparecen las cosas de repente en los juegos), además de hacer que los diseñadores hagan polígonos más detallados. Como sabéis, todos los juegos están hechos de polígonos, una pared consta de varios rectángulos pegados y, para que parezca pared, agregan una textura a todos esos rectángulos. Este proceso se hace con todo lo que aparece en un juego. Dreamcast puede generar 64 canales de sonido al mismo tiempo, un canal sería, por ejemplo, el sonido de un violín, otro el de una flauta... esto, unido al sonido digital, genera una calidad de sonido excelente.

Memoria

Dreamcast posee 16 Megas de RAM, ocho veces lo que tenía Saturn. Parece que en un futuro podrán ser 24 Megas, a medida que se venda el sistema. Todo lo referente a memoria es muy caro, así que debe venderse muy bien Dreamcast para que le añadan ese aumento de memoria.



Módem

En nuestra opinión esto es lo mejor Dreamcast. Los juegos en red son el futuro de la industria y Sega va a la cabeza. El módem es un V34 y puede correr hasta 33.6 kbps max. Hay modems más rápidos pero cuestan mucho más. Al estar instalado hace que suba el precio de la consola.

Sistema Operativo

El sistema operativo que usa Dreamcast es Windows CE. Esto quiere decir que los juegos de computadora pueden ser usados en Dreamcast fácilmente. Este sistema se come gran parte de memoria interna, cosas de Microsoft, incluso hay rumores que dicen que por esta razón iban a agregarle 8 Megas de RAM.

Formato

El formato que usa Sega es el CD. Es fácil de explicar, aunque el DVD tiene más memoria, es demasiado caro y un poco más lento. Corre a 12x así que no habrá problemas de espera en tus juegos, ya sabes... cuando sale la palabra loading... y pasan como horas antes de que puedas jugar. La información se podrá guardar en el VMS (Visual Memory System) que se parece a la Memory Card de Sony y al Controller Pack, solo que éste posee una pantalla y tiene más memoria.

Tamaño físico

No es muy importante, pero sí interesante. Dreamcast es realmente pequeño, te habías asombrado con PlayStation y Nintendo 64, espera a ver este sistema. Tiene 19.5cm x 19cm x 7.8 de alto, y pesa dos kilogramos. Podrías llevarlo dentro de tu mochila con los cuadernos.

Visual Memory System

Visual Memory System (VMS) es un revolucionario accesorio que introduce a Dreamcast en el mundo de la próxima generación. Funciona como un banco de memoria en donde grabas diferentes cosas, tal como lo hacías con el Controller Pack de Nintendo. Tiene un sub-monitor donde ves tus datos grabados. Este accesorio va un paso más allá en la interactividad.
VMS transfiere una gran cantidad de información a gran velocidad y puedes grabar o sacar información directamente. Puede ser usado mientras juegas para cambiar las opciones de un juego, además de tu posición. Por ejemplo, en el juego Sonic Adventure, puedes descargar vía Internet un paquete de información hacia tu VMS, usando el módem, luego lo insertas y cuando juegas ese paquete hace que todos los árboles se vuelvan de Navidad que, por cierto, de noche alumbran y cuando pasas por las calles se oyen villancicos. En el monitor de cristal líquido puedes ver diferentes cosas del juego, por ejemplo, en juegos de deportes puedes ver tu formación o jugadores, en juegos de acción tus armas, etc.



Cuando quites tu VMS del control, el accesorio se convertirá en un juego portátil. Podrás ver qué tienes grabado gracias a la pantalla. La combinación de dos VMS logra una gran variedad de entretenimiento. Uno de los juegos que puedes usar de esta forma es Godzilla Generation, en este juego usarás tu VMS como un Tamagotchi, en el cual podrás cuidar a Godzilla, también podrás compartir animalitos como en Pokémon de Game Boy, en fin... Este accesorio es potencialmente interesante.

OTROS ACCESORIOS

El control de Dreamcast salió a la venta el 27 de noviembre a un precio de 18.5 dólares. El control es casi del mismo tamaño que la consola y a algunas personas no les ha gustado mucho, ya que no es muy cómodo para juegos de pelea. Posee un pad normal de cuatro direcciones y un stick analógico, tiene siete botones (A,B,X,Y,L,R y START). Además contiene una ranura en la parte posterior para insertar accesorios, parecido al control de N64.
Control de carreras. Salió a la venta el 27 de noviembre con un precio de 43 dólares. Es similar al de Saturn, tendrá los botones A, B, +, -, L, R y tendrá la forma de un timón. El primer juego compatible con este control será Sega Rally 2.
Arcade Stick. Salió a la venta el 27 de noviembre con un precio de 43 dólares. Un control igual al de Saturn solo que más duradero, los botones se localizarán como en Street Fighter de Arcade y serán A,B,C,X,Y,Z y START. No habrá botones L y R.
Mic Devic (nombre provisional). Será parecido al de N64 de reconocimiento de voz.

Mortal Kombat 4

No hay vísceras sin trampas. O, por lo menos, no tantas como las que puede llegar a ofrecer el juego. Un título violento donde los haya.

Primer Fatality

Este código te permite realizar el primer fatality de cada personaje con el AUTOMATIC FATALITIES encendido en las opciones secretas del menú. Después de machacar a tu enemigo, sencillamente presiona ABAJO,ABAJO,ABAJO, BLOQUEO BAJO+PUÑETAZO ALTO. Funciona para todos los personajes.

Movimientos de Goro y Noob

Goro:
Bola de fuego: ADELANTE- ATRÁS - PUÑETAZO ALTO
Pisotón: ADELANTE- ADELANTE- ATRÁS - PATADA ALTA
Patada de asalto: ATRÁS - ATRÁS - PATADA ALTA
Golpe a dos manos: ADELANTE- ADELANTE- PUÑETAZO ALTO

Noob:
Bola de Fuego: ABAJO - ADELANTE- PUÑETAZO BAJO
Teleportación: ABAJO - SALTO
Fatality "Rasgadura de Torso": ABAJO - ABAJO -







ABAJO - PUÑETAZO ALTO + PUÑETAZO BAJO (en cualquier lado)

Jugar con Noob Saibot

Selecciona el botón secreto del fondo de la pantalla de selección, mueve dos hacia arriba y luego uno hacia el icono de Reiko, después presiona RN+BL (a la vez)

Jugar con Meat

Ve al modo grupo, que puede sólo ser jugado con dos jugadores. Juega con cada personaje durante la partida (16 en total) y asegúrate de ganar siempre. Después de jugar y ganar con cada uno de los personajes, puedes escoger a cualquiera de ellos, de este modo podrás hacerte con Meat. Tendrá todos los movimientos del personaje que hayas escogido… pero tendrá una pinta completamente diferente.

Activar Cheats:

Ve a la pantalla de opciones y señala la opción Continue. Desde aquí pulsa Correr+Bloquear al mismo tiempo durante unos 10 segundos, luego suéltalo hasta que los cheats aparezcan.



Cambiar las vestiduras.

El segundo vestuario de cada personaje se selecciona girando los cuadros de la pantalla de selección unas cuantas veces. Un par para todos, excepto para Sonya y Tanya, que requieren tres rotaciones. Aquí está lo que obtienes siguiendo el anterior "ritual":

Liu Kang: una cinta en la cabeza y un kimono de karate.
Tanya: un vestido negro
Sonya: de rosa y sin sombrero.
Raiden: cintas azules en su habitual traje
Kai: cazadora de cuero con gafas de sol
Reptile: su viejo traje de ninja del MK3.
Jax: pantalones y camisa blanca
Johnny Cage: Tuxedo.
Noob Saibot: todo de negro
Sub-Zero: aparece medio congelado
Scorpion: traje gris sin máscara (revelando su careto de esqueleto).

Marvel Superheroes

Curiosidades y efectivos modos para tener más a mano el universo que en su día creó Stan Lee.

Seleccionar un color alternativo para los luchadores

a. Ve al modo de opciones y asegúrate de que la opción *Shortcut* (acceso directo) está desactivada.
b. Ve al modo arcade.
c. En la pantalla de selección:
Para Hulk, Lobezno, Spider-Man, Magneto o Juggernaut: señálalos y mantén presionado *arriba* durante 5 segundos, luego presiona cualquier botón.
Para el Hombre de Hierro, Mariposa Mental, Capitán América, Shuma-Gorath o Corazón Negro: señala a cualquiera de ellos. Mantén



presionado *abajo* durante 5 segundos, pulsa cualquier botón.

Jugar con los jefes

Para jugar con Thanos o con el Doctor Muerte, tienes primero que ganar en el juego (puedes hacer uso de partidas grabadas si lo deseas) y después introducir uno de los siguientes códigos en la pantalla de selección de personajes:

Thanos: pulsa arriba dos veces, luego presiona y mantén presionado el botón R1, luego el triángulo y después cuadrado.





Dr. Muerte: pulsa abajo dos veces, luego presiona y mantén presionado X, después el círculo y fianalmente R2.

Puedes salvar el juego en la tarjeta de memoria para evitar tener que volver a introducir estos códigos, sin embargo debes elegir a los jefes desde la pantalla de selección no gráfica.

Castlevania: Symphony of the Night

Trampas para un juego de plataformas con estilo y encanto. Ya no hay excusas para no llegar hasta el gran final. Muchas gracias.

Acceder al duplicador en la biblioteca:

Hay un objeto que puedes comparas en la biblioteca y que duplica cualquier otro… cuando estés luchando contra Drácula, usa la tarjeta de la biblioteca para acceder a ésta. Cuando mires los objetos, comprobarás que el último de ellos es el duplicador y cuesta 500.000 monedas… ya sabemos que es un montón de pasta, pero el artilugio, a la larga, hará un gran favor a tu bolsillo (en compras de pociones, elixires…)

Jugar con Ritcher:

Gana el juego con Alucard. Empieza una nueva partida pero introduciendo el nombre RITCHER. Ahora podrás jugar con Ritcher Belmont.

Jugar con la armadura Axe Lord.

Teclea AXEARMOR en la pantalla donde debieras poner tu nombre.

Tener mucha potra

En la pantalla donde se introducen los nombres, teclea X-X!V"Q. Conseguirás más suerte que Luke SkyWalker metiendo torpedos a la Estrella de la Muerte.







Cool Boarders 3

Introduce estos códigos durante la selección de nombre en el torneo:

OPEN_EM: Te proporciona todos los personajes y tablas.

WONITALL: Te permite acceder a todas las montañas.

BIGHEADS: Una vez que comiences una carrera, presiona *Pausa* y tu personaje se convertirá en un auténtico cabezón.





King of Fighters '95



Después de que los jefes sean seleccionados, mantén presionado Start e introduce los siguientes códigos: Abajo y Triángulo, Izquierda y X, Derecha y Cuadrado, Arriba y O. Oirás un sonido si has realizado correctamente el truco, que te permitirá escoger a la misma persona tres veces.

Oddworld: Abe's Oddysee

Si quieres acceder a todos las cinemáticas, no tienes más que mantener pulsado R1 en el menú principal y luego arriba, izquierda, derecha, cuadrado, círculo, triángulo, cuadrado, derecha, izquierda, arriba.
Para seleccionar nivel, mantén apretado R1 y presiona abajo, derecha, izquierda, derecha, cuadrado, círculo, cuadrado, triángulo, círculo, cuadrado, derecha, izquierda.

Rival Schools - Fighting Evolution

Una manera de añadir más alumnos a los institutos con más mala leche de todo el mundo. Como ya sabréis, estamos ante uno de los mejores juegos de lucha.

Personajes Ocultos.

Para acceder a los personajes secretos (Hinata con traje de baño, Natsu con un uniforme de colegio, Tifanny con trajecito escolar y Keiko con pijama), sencillamente gana en el modo historia con Hinata, Natsu, Tifanny y Keiko.





Dragon Ball final Bout

En la pantalla de título presiona DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO y ARRIBA, Oirás un sonido que confirme el truco y podrás jugar con los supersaiyajins.

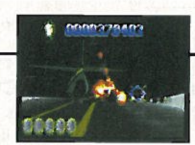




Die Hard Trilogy











Introduce los siguientes códigos para obtener suculentas ventajas:

Die Hard

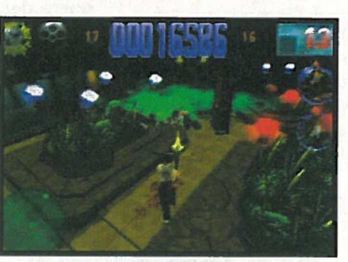
RUDE: invencibilidad.
REDO: 50 granadas cada vez.
REED: todo el mundo se vuelve más gordo.
DEAD: los enemigos y los rehenes flotan hasta salirse de la pantalla cuando mueren.
REAR: el control del protagonista cambia de sentido
LODE: aparecen en la pantalla un número y una línea de "coordinación".
AAAAAAAAAARRRR: utiliza esto y regodéate con un curioso efecto sobre todas las personas.
DOODAD: muchas estupideces.
DEER: introdúcelo una vez y las voces se harán más rápidas. Si vuelves a activarlo, las voces se volverán más lentas de lo normal.
RUDDER: consigues una recortada con munición ilimitada.

Die Harder

RUDE: editor de mapas. Este código nos lleva a una nueva opción que nos permitirá jugar con la configuración de los mapas de los diferentes niveles.
DARE: invencibilidad.
LARD: tanto los enemigos como los inocentes aparecen desproporcionados.
DEAD: todo el mundo se convierte en un esqueleto.
RELOAD: 99 granadas y misiles.
ODDEXE: todos llevan la cabeza de Fergus.

Die Hard with a vengence

RUDE: empezarán a aparecer cifras por toda la pantalla.
LARD: los coches se vuelven más gordos.



DODO: un nuevo punto de vista del coche.
ODDAXE: todo el mundo y los pájaros se convierten en Fergus.
RELAXED: los edificios parecen dañados y sin forma.
DULLDULLDULL: modo con sombras planas (flat shades)
LULLED: movimiento a cámara lenta.
ORDEAL: el botón de Turbo se convierte en un botón de lanzamiento.
ROLLED: en el interior del coche aparecen ahora dos dados colgando o dos coches en miniatura... para adornar.
ODDER: más cámara lenta.
OOEEDDXX: 999 turbos.
DEAR: el cielo se nubla.
LOUDER: vidas infinitas.





Samurai Shodown III: Cuchillas de Sangre

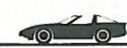
La Especialidad Fácil

Cuando tu contador especial esté lleno, pulsa L2 y R2 a la vez para ejecutar tu especialidad automáticamente.
Nota: Si la pantalla dice "Times 2" entonces pulsa esos botones dos veces.

Juega como Zankuro

Este es un truco para jugar como el jefe oculto Zankuro. Para seleccionarlo dirígete a la pantalla de seleccionar personaje. Retén pulsado el botón de comienzo Start y destaca los siguientes caracteres en orden: Si eres el jugador 1 ya deberías estar sobre Haohmaru, ve entonces a Ganjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimruru, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford y finalmente Shizmaru. Mantén presionado Start y entonces pulsa X y Círculo a la vez. Si lo has hecho correctamente, Zankuro aparecerá como un personaje que puedes elegir.





Street Racer

Accesos interesantes para un juego en el que el humor importa tanto como correr… estamos tentados a hacer un chiste al respecto, pero os vamos a perdonar.

Opciones secretas:

Ves a la pantalla donde te piden la contraseña y teclea lo siguiente:

TRAFIK : acceso a la Silver Cup

NEJATI : acceso a la Gold Cup

DOUGAL: acceso a la Plantium Cup

TURGAY: opciones avanzadas, niveles y personajes secretos.





Breath of Fire III

Un juego de rol que ha pasado sin pena ni gloria por estos lares, para que luego alguien vaya y diga que aquí no se toma en cuenta a las minorías…

El Señor Secreto:

Cuando vayamos a Windia por segunda vez, hay un Señor. La manera para descubrirlo es observar las paredes que circundan Windia, hay un sendero entre los muros (simplemente un minúsculo caminito hacia el sur), continúa por aquí y entrarás en una casa pequeña. En esta casa está el Señor.

El Señor de la Fuerza:

Cuando estás llegando al final del juego, vuelves a la Cabaña de Bunyan para hacerle dueño de uno de tus personajes. Cualquier personaje que aprende de Bunyan gana más fuerza de ataque y defensa, pero pierde inteligencia y HP cuando pasa un nivel.

El Gen del Dragón Relámpago:

Para conseguir este gen tienes que ir a un lugar al Noroeste del puerto de la ciudad donde ZIG, SHADIS, etc. viven. Allí hay algo que parece una cabaña. Entra y ve a la playa de ese lugar. Si giras la cámara una pizca a la izquierda verás otro Chrysm que retiene el gen de relámpago.





El Señor Mágico:

Después de cruzar todo el juego, ves al norte del pueblo de McNeil y verás un tocón de árbol sobre el mapa (un signo de interrogación te lo mostrará.) entra en él, dirígete arriba y encontrarás a un viejo, háblale. Cualquiera personaje que aprende de él gana más INT y AP, pero pierde un poco de ataque, fuerza y defensa.

Los Genes del Dragón:

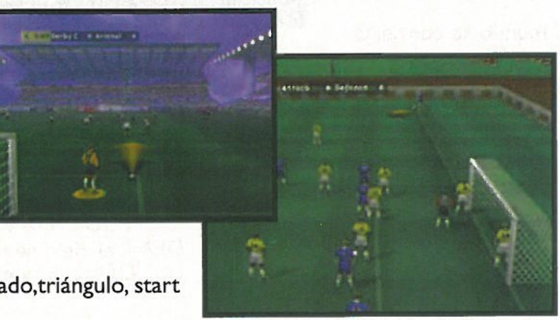
Cuando regresas al mapa nuevamente, después de la parte donde Sunder y el otro fulano os persiguen a ti y a Nina, dirígete a la izquierda y verás un signo de interrogación (no sé a qué distancia), presiona X e irás al lugar donde hay un Gen de Dragón. Hay otro Gen de Dragón en el sitio de choque del cohete de escape del padre de Momo, ves derecho y detrás del árbol está dicho Gen.

Fifa 99

No hay partidos sin trucos… y si no que se lo pregunten a los tramposos que vayan a utilizar éstos… ¡Qué poca deportividad!

Dinero infinito:

L1,L2,R2,R1.círculo, X, cuadrado,triángulo, start y select

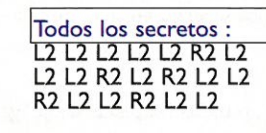


¿Dónde está Ronaldo?

En el juego, muchos se habrán preguntado por Ronaldo. No aparece por ningún sitio el jugador más caro del momento. Lo podrás encontrar en el Inter de Milán bajo el nombre de G. Silva.



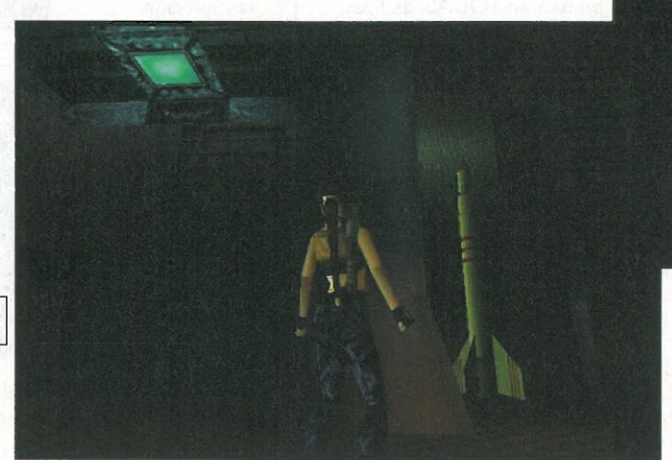




Tomb Raider 3

A pesar de haber dado a nuestra querida Lara el galardón de "Ya cansa", no nos olvidamos de ella. Prueba de su estelar aparición en las páginas de tu elección del mes y en esta sección de trucos. Para los herejes que todavía no sepan leerlo: LX y RX hacen referencia a los botones del pad que pulsamos con los dedos índices (izquierda y derecha, respectivamente). "1" para el de arriba, "2" para el de abajo... redundante ¿no?

Todos los secretos :
L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2



Todas las armas:
L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2

Nivel de salto:
L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2

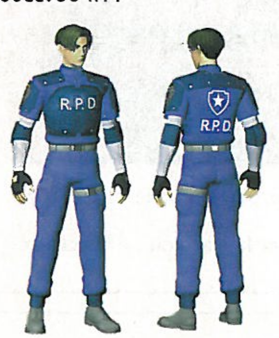
Vida completa:
R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2



Resident Evil 2

No podía faltar en el primer número una mención a la secuela del gran clásico de PlayStation. De todas maneras, ya adelantamos que la inclusión de estos trucos no va a quitaros ni una brizna de miedo. A lo mejor uno se cree más seguro con una sub ametralladora, pero es sólo un parche con el que se pretende contener esa catarata de zombies hambrientos... las trampas, en esta ocasión, están muy justificadas.

Códigos:
800c7c42 00c8: Salud infinita.
d00c623c 0005 - L1+L2: Restaura la salud
d00c623c 0014 - L1+Triángulo: Lanzamiento de granadas
d00c623c 0084 - L1+Cuadrado: Para el lanzador de granadas con ácido.
800cc930 ff0b
d00c623c 0011 - L2+Triángulo: Para el arco de flechas explosivas.
800cc930 ff0c
d00c623c 0041 - L2+X: Para una pistola Colt S.A.A.
800cc930 ff0d
d00c623c 0012 - R2+Triángulo: Para una sub ametralladora
800cc930 ff0f
d00c623c 0042 - R2+X: Para un lanzador de misiles.
800cc930 ff11









Time Crisis

En el segundo controlador puedes presionar tanto el triángulo como el círculo, cuadrado o X para esconderte o recargar el arma en vez de apretar el botón rojo de la pistola.



Después de seleccionar la primera misión (la misión de la versión arcade) desde la pantalla de selección, aparecerá la opción de elegir entre el modo time attack o el modo historia. Antes de disparar en la caja del modo historia, dispara fuera de la pantalla. Si funciona, el nivel de dificultad fácil aparecerá en la caja del modo historia. Así que dispondrás de cinco vidas y más tiempo extra para ganar en el juego.

Theme Park

A veces, el parque de atracciones más divertido es también el más complicado... no nos alarmemos: nosotros estamos a todas, a tontas y a locas... un poquito por aquí, un mucho por allá y ¡voilá! Truco para las damas y los caballeros.
Introduce como apodo BOVINE y presiona O + S + X durante el juego. Puedes hacer esta trampita más de una vez durante la partida.



Alien Trilogy

Una aclaración antes de freir a esas babosas a distro y siniestro: "U" es arriba (de Up) y "D" es abajo (de down) ¡Ostras! Como la música esa discotequera... más acalraciones: L y R, si no van acompañadas de un número al lado, son izquierda y derecha respectivamente (de Left y Right). Cierto, a veces parecemos unos vendidos a los anglosajones.

Códigos:

Para conseguir invencibilidad introduce durante la partida:
IZQUIERDA, FUEGO, IZQUIERDA, FUEGO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, FUEGO, DERECHA, FUEGO, DERECHA, FUEGO, FUEGO
Para obtener todas las armas y objetos introduce durante la partida
IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO
En la pantalla del password, teclea G0LVL y luego cualquier número para saltar directamente a ese determinado nivel, pero ¡ojo! Comenzarás armado únicamente con una pistola.



Roll Cage

No hay trucos como aquellos que alargan un poco el tiempo de vida de nuestros juegos, esos que nos descubren nuevas formas de jugar o "modos ocultos". Desgraciadamente, tal es el caso que nos ocupa, nos piden antes que terminemos el juego en sí... ¿Se pueden considerar "trucos"?

1. Modo Deathmatch:
Termina en primer lugar en todas las pistas de la liga.

2. Modo de espejo:
Termina en el primer puesto en TODAS las ligas.

Grand Theft Auto

A veces, un nombre es suficiente seña para que se nos abran las puertas más prohibidas...

Modo Trampa
Introduce BSTARD como nombre del jugador para seleccionar el nivel, todas las armas, armaduras e ilimitada munición.



Nightmare Creatures

¿Quién teme al lobo feroz, al lobo, al lobo...? (poner musiquita aquí y a caperucita cantando).

Cheat mode:
Enter Left, Up, Triangle, Down, Circle, Triangle, Square, Down as a password. Unlimited continues, level select, and play as monster options will be available for the next game.

Modo trampa:
Presiona izquierda, triángulo, círculo, triángulo, cuadrado y abajo, como password. Para el próximo juego dispondrás de las opciones de continuaciones ilimitadas, seleccionar nivel o jugar con un monstruo.

Passwords de Ignatius:

1 Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Arriba, X, Arriba
2 Triángulo, X, Círculo, Arriba, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
3 Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Arriba, X
4 Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo, Abajo, Abajo, X
5 Triángulo, Abajo, Triángulo, Arriba, Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado
6 Triángulo, Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Triángulo, Círculo, X
7 Triángulo, Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Triángulo, X, X
8 Círculo, Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Círculo, Cuadrado, X
9 Círculo, Círculo, Triángulo, Abajo, Triángulo, Cuadrado, Abajo, Arriba,
10 Círculo, X, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado
11 Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Triángulo, Cuadrado
12 Círculo, Arriba, Triángulo, Abajo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Arriba Círculo, Abajo, Triángulo, Abajo, Triángulo, Triángulo, X, Arriba

Colin McRae Rally

Curiosidades en forma de trucos para obtener interesantes variaciones para este fabulosos simulador de Rallys

Introduce los siguientes nombres para conseguir...

BACKFEET: que el copiloto tome los mandos de tu coche.
PEASOARRIBAER: correr por todas las pistas disponibles hasta arriba de niebla.
BUTTONBASH: activar el modo pedal.... Presiona X y O alternativamente para mover el coche.
HELIUMNICK: "modificar" a tu copiloto
DIRECTORCUT: mirar tu repetición en el modo transición.
KITCAR: activar el modo Turbo Boost (presiona Select para poner en marcha el turbo cuando la barra está en verde).
MOREOOMPH: duplicar el poder de tu coche.
FORKLIFT: activar la tracción de las ruedas traseras.



BLANCMANGE: que el coche se balancee como gelatina.
TROLLEY: activar la tracción de las cuatro ruedas.

Colony Wars

Ventajas para uno de los pocos juegos que ha sabido llevar hasta PlayStation todo el encanto de los combates espaciales. Un lujazo abierto ahora a la perversión de las trampas.



Seleccionar nivel:
Introduce Commander*Jeff como password

Poder ilimitado del arma principal.
Introduce Tranquillex como password.

Armas secundarias ilimitadas.
Introduce Memo*X33RTY como password.

Escudos ilimitados.
Introduce Hestas*Retort como password.

Deshacer todas las trampas.
Introduce All*cheats*off as como password.

Command and Conquer

¿Estrategia en PlayStation? ¿Y de calidad? Aquí está el gran clásico de la estrategia en tiempo real... y sin secretos.

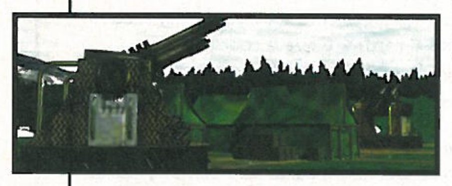


Passwords:

Para acceder a las operaciones secretas, introduce el password "covertops".

NOD, Passwords de los diferentes niveles:

2	C99FAXKW8
3	RZNLQZ3NL
4	W1954XWLF
5	W15DASRS8
6	8PH1MR53W
7	GTJKWOJDK
8	YKK424K3D
9	874LCPUT4
10	A8SHPAHXW
11	OX3UKOP94
12	QGDUMSK2J
13	SZP09VDSB



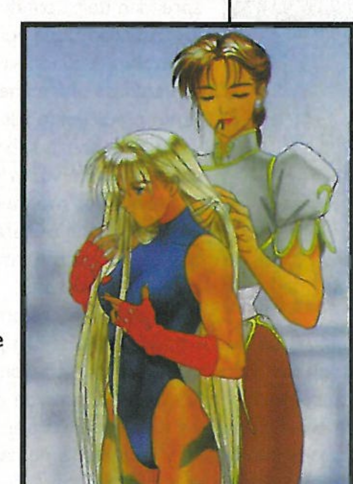
Street Fighter Alpha 3

¿Qué porque hemos puesto estas capturas en vez de imágenes del juego? Hombre, salta a la vista ¿no? Cammy y Chun Li bien merecen este homenaje.



Luchar con Ryu y Guile en modo diabólico.

Introdúcete en el modo World Tour, luego construye tu personaje hasta el nivel 30 y 31.




¿Quién habría imaginado una secuela así?

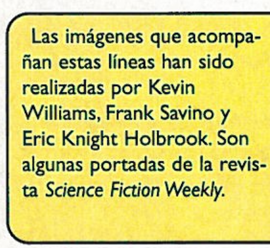
Final Fantasy XX

Después de la tercera película, no era ninguna sorpresa que la gente de Square Soft se decidieran a sacar otra secuela de la saga que más pelas les ha dado. Pero, al contrario de lo que ocurrió con la quinceava entrega, que seguía punto por punto el guión de la segunda película y a más de uno le dejó un amargo sabor a falta de originalidad, este nuevo título nos presenta un nuevo argumento, aunque, eso sí, toma los personajes del film que todos estamos tan acostumbrados a ver en los refrescos, polos, hamburguesas y empanadillas siderales.

Y aunque estemos acostumbrados al buen hacer de Square Soft, nos hemos quedado con la boca abierta al experimentar «en nuestras propias carnes» una continuación de tal calidad, sobre todo en lo referente a la incorporación de tantas posibilidades derivadas de los nuevos adelantos en los periféricos para los videojuegos, hardware y realidad virtual. No nos esperábamos esto, creíamos, como confirmaban los cinco anteriores títulos, que los creadores de tan épico juego ya se habían dormido en sus laureles, ya tenían todos ellos bastantes aéreo ferraris y que, en fin, no tenían ninguna intención de cargarse a la gallina de huevos de oro arriesgándose a incluir alguna novedad. Nos equivocábamos: todavía les queda imaginación entre tanto bienestar y vida resuelta. Es más: un vistazo a la preview del juego demuestra que los siete millones de copias ya reservadas en Japón no son sólo la consecuencia de esas inmensas campañas publicitarias (como la que hicieron el año pasado, en la que vistieron a la mismísima Estatua de la Libertad de uno de los personajes femeninos del juego), sino por la calidad del producto.

Llama principalmente la atención el modo de generación aleatoria de personajes y escenarios, con la que superan la natural limitación argumental de los RPG. Ahora, una partida nueva es una partida completamente diferente. Si eres un afortunado poseedor de la cámara Transfer 20R para la PlayStation 3, podrás crear caracteres a partir de las fotos de tus familiares y amigos, así como manejar un héroe con tu mismo rostro (siempre favorablemente adaptado, no faltaría más). Además, si dispones de una tarjeta de memoria de la última generación y un dispositivo de Inteligencia Artificial R-Brain Accelerator, conseguirás que tus enemigos aprendan de tu conducta y, si los trasladas a una nueva partida, sabrán reconocerte y actuarán de una manera inteligente prediciendo tus actos. Todo esto con la habitual parafernalia de voces y diálogos realizados mediante combinaciones que te harán creer que te enfrentas e interactuas con personas reales.





Las imágenes que acompañan estas líneas han sido realizadas por Kevin Williams, Frank Savino y Eric Knight Holbrook. Son algunas portadas de la revista *Science Fiction Weekly*.



Otro punto interesante es el de la utilización de los trajes virtuales. Las posibilidades son casi infinitas, tal y como soñaron nuestros padres es casi como estar dentro de otro mundo. De modo que aquí también entran en juego las disposiciones legales y las tarjetas de censura. Por ejemplo, para jugar a Final Fantasy XX con un traje virtual y sacar todo el provecho posible a éste, se debe pasar antes por un análisis médico que demuestre que el posible usuario no va a sufrir ningún paro cardíaco debido a la tensión a la que se verá sometido con tanto golpe e imágenes «táctiles» a un palmo de sus narices. Si eres menor de edad, tus tutores habrán de desconectar la opción Sex del juego, con la que se pueden tener relaciones sexuales-virtuales con alguno de los personajes del programa... para aquellos que no dispongan de tantos aparatos, señalamos que también tiene compatibilidad con el humilde Dual Electroshok.

Una recomendación

Sí, a primera vista esta crítica de un presunto juego del año 2009 puede parecer algo exagerada. Sin embargo, a la industria del software de entretenimiento no le faltarán medios para que se den en sus juegos todas las características que hemos citado... sólo hay que tomar un respiro, mirar atrás, y comprobar cómo ha evolucionado esta industria en los últimos 15 años, tanto en sus capacidades económicas o su reconocimiento social, como en todo lo referente al hardware que la rodea.

De todas formas, siempre es interesante divagar sobre los juegos con los que jugarán nuestros nietos. A este respecto, hay un libro de ciencia ficción muy recomendable en el que se presenta el mundo del ocio como una herramienta para educar y psicoanalizar a un niño, a un futuro maestro estratega. Lo escribió hace ya un tiempo Orson Scott Card (muy conocido por ser el guionista de la película Abyss) y se llama **El Juego de Ender**. Un título que, a buen seguro, logrará apartarnos durante horas de la consola para devorar todas sus páginas en menos tiempo del que tardan algunos juegos malos en cargarse. Merece la pena.

Ignacio Pulido

CATÁLOGO DE LIBROS DE PRENSA TÉCNICA

Cómo Programar en Delphi 3.0



Delphi se puede considerar como uno de los entornos de programación visual más poderosos y a la vez más fáciles de utilizar y aprender. Esta obra está orientada a nivel principiante e intermedio.

BTP Nº8 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

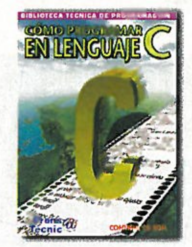
Cómo trabajar con Linux



Explica cómo comenzar a usar Linux y será de utilidad para sacar más partido a su instalación. El sistema ofrece multitarea, potente entorno gráfico, alto rendimiento y conectividad.

BTP Nº 3 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Cómo Programar en Lenguaje C



El lenguaje C es el modelo de programación por excelencia, el más utilizado para todo tipo de aplicaciones. Este libro le introducirá en la programación C de una manera clara y sencilla.

BTP Nº5 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Lotus SmartSuite Millenium



La última versión de esta completa suite de aplicaciones se convertirá en la herramienta de trabajo definitiva después de leer esta obra, que incluye CD-Rom con demos en inglés.

BTO Nº5 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Cómo Trabajar con Windows NT



Potente sistema operativo capaz de gestionar de manera eficiente los recursos de la máquina e incorporar funciones de red de sencillo manejo. Utilidades para NT en el CD-Rom.

BTP Nº13 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Cómo Trabajar con Windows NT II



Segunda parte del manual sobre Windows NT 4.0, con un contenido destinado a profundizar aún más en las propiedades del mismo. Conozca el verdadero sistema de funcionamiento de redes de este sistema operativo.

BTP Nº13 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

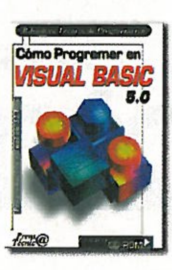
Microsoft Windows 98



Descubra todos los avances del nuevo sistema operativo de Microsoft y domine en poco tiempo todas las formas de trabajar con él. Incluye un CD-Rom con una demo completamente operativa del programa.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Cómo Programar en Visual Basic



Con Visual Basic 5.0 creará aplicaciones Windows rápidamente, trabajando con una de las herramientas de desarrollo más potentes del mercado. Con este libro conocerá sus propiedades y conceptos básicos de programación.

BTP Nº12 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Cómo trabajar con Director 6



Páginas web y creación multimedia con este libro, que recorre uno a uno los aspectos fundamentales de Director 6, un programa que permite trabajar con sonidos, animaciones, texto, vídeo digital, etc.

BTD Nº2 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

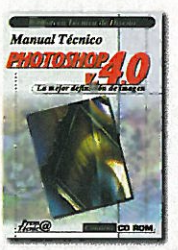
Manual Técnico 3D Studio 4



3D Studio ha sido durante años el programa de diseño más utilizado. Con esta obra el lector aprenderá a dominar la herramienta. Incluye un CD-Rom con modelos, utilidades y texturas para 3D Studio.

BTD Nº3 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Manual Técnico Photoshop 4.0



Photoshop es el software de retoque fotográfico por excelencia y el programa más utilizado por los profesionales del diseño. Esta obra permitirá al lector adentrarse en el mundo de la imagen digitalizada, su tratamiento, etc.

BTD Nº4 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

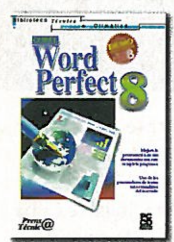
Manual Técnico Autocad 14



Descubre la última versión de Autocad 14, un programa de dibujo de propósito general, mayoritamente difundido en el ámbito del diseño asistido por ordenador.

BTD Nº5 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Manual Práctico de Corel WordPerfect 8



El dominio de uno de los programas de tratamiento de texto está a tu alcance con este libro que repasa todas las funciones. Nunca resultó tan sencillo sacarle el máximo partido a WordPerfect.

BTO Nº6 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Cómo trabajar con Corel Draw 8



Herramienta de trabajo que puede ser utilizada tanto a nivel profesional como particular. Manual práctico con el que acceder a las múltiples posibilidades de Corel-Draw.

BTD Nº7 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Directorio Fundamental de Internet



Directorio Fundamental de Internet es una completa guía, en la que podrá encontrar las direcciones más útiles al llevar a cabo la compleja tarea de navegar buscando un tema concreto.

BTI Nº2 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

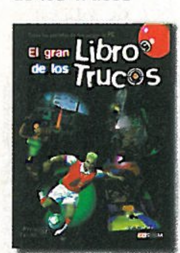
Microsoft Access



Microsoft Access, una de las aplicaciones más populares hoy en día, que ha logrado consolidarse como un auténtico estándar entre los gestores de bases de datos para entornos gráficos como es el caso de Windows.

BTO Nº4 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

El gran Libro de los Trucos



Este libro es una completa guía para la resolución de cerca de los 400 juegos y aventuras más importantes y conocidas de los últimos tiempos. Contiene un CD-Rom con demos.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Programación avanzada en DIV



Conozca los últimos avances en programación bajo DIV Games Studio, con ejemplos, trucos, modos de trabajo y una galería de direcciones web y canales de IRC sobre el mundo DIV.

BTV Nº1 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Cómo pasar 10 minutos divertidos en el Chat



La comunicación en tiempo real hablada y escrita, la videoconferencia y el IRC dejarán de tener secretos para ti con esta obra dedicada a hacer más divertido Internet cuando chateamos.

BIH Nº1 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo o por fax: 91 304 17 97 o llamando al teléfono 91 304 06 22 de 9:00 a 19:00h

❑ Sí, deseo realizar el siguiente pedido:

- ❑ CÓMO PROGRAMAR EN DELPHI 3.0 .... 2.995
- ❑ CÓMO TRABAJAR CON LINUX 2.995
- ❑ CÓMO PROGRAMAR EN LENGUAJE C 2.995
- ❑ LOTUS SMARTSUITE MILLENIUM 2.995
- ❑ CÓMO TRABAJAR CON WINDOWS NT 2.995
- ❑ CÓMO TRABAJAR CON WINDOWS NT Avanzado 2.995
- ❑ MICROSOFT WINDOWS 98 .... 2.995
- ❑ CÓMO PROGRAMAR EN VISUAL BASIC 5.0 .... 2.995
- ❑ CÓMO TRABAJAR CON DIRECTOR 6.0 .... 2.995
- ❑ MANUAL TÉCNICO 3D STUDIO 4 .... 2.995
- ❑ MANUAL TÉCNICO PHOTOSHOP 4.0 .... 2.995
- ❑ MANUAL TÉCNICO AUTOCAD 14 .... 2.995
- ❑ MANUAL COREL WORDPERFECT 8 .... 2.995
- ❑ CÓMO TRABAJAR CON COREL DRAW 8 .... 2.995
- ❑ DIRECTORIO FUNDAMENTAL DE INTERNET 2.995
- ❑ MICROSOFT ACCESS 97/98 .... 2.995
- ❑ EL GRAN LIBRO DE LOS TRUCOS 2.995
- ❑ PROGRAMACIÓN AVANZADA EN DIV 2.995
- ❑ CÓMO PASAR 10 M. DIVERTIDOS EN EL CHAT 2.995

Nombre y apellidos .... Domicilio .... Población ....

Provincia.. C.P .... E-mail.. DNI/NIF..........................

FORMA DE PAGO

❑ Talón a PRENSA TÉCNICA ❑ Contra-reembolso

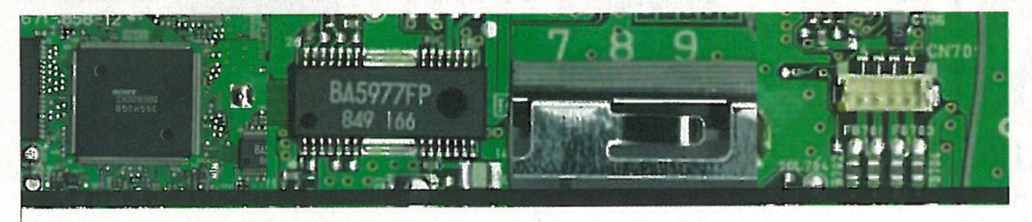
❑ Giro postal nº.. de fecha ....

❑ Tarjeta de crédito ❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS nº

Fecha de caducidad de la tarjeta.. Nombre del titular, si es distinto..

Firma

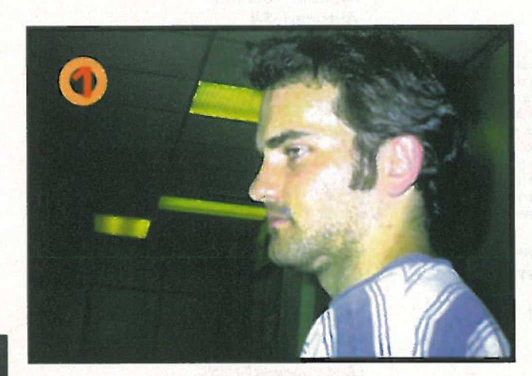
Rellene este cupón y envíelo a:
Prensa Técnica
C/Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2
28037 Madrid



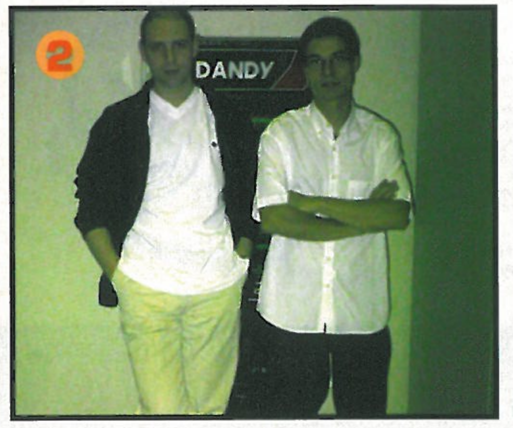
No podíamos despedir nuestro primer número sin llevar a nuestros lectores hasta las entrañas de nuestra redacción. Nada más justo, al fin y al cabo, a partir de ahora en estas páginas expondréis vuestras ideas, daréis la cara, así que esta vez predicamos con el ejemplo y nos mostramos tal como somos… ya sé que un poquito de maquillaje y algún que otro efecto en las fotos, podrían haberos salvado del susto que seguro os habéis llevado al abrir la revista por esta página, pero… viva la objetividad.

La presentación de unos peculiares redactores

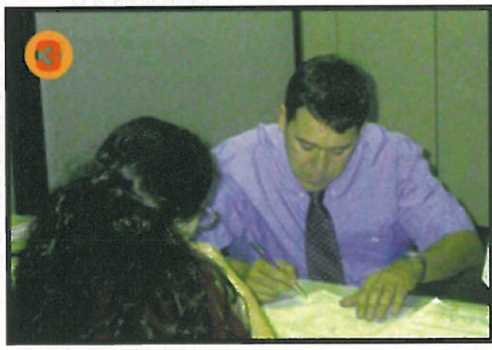
Hola mamá, soy yo



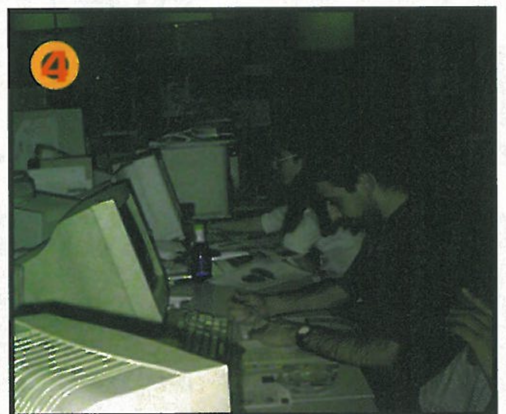
Este individuo de curioso sex appeal es el encargado de tocar un poco las narices al redactor de turno (léase yo) partiéndose de risa cada vez que fallamos al hacer una captura o nos metemos, sin comerlo ni beberlo, en un embolado de mucho cuidado. Cuidado chicas si le encontráis por la calle, es una pieza de mucho cuidado… una de esas que se pegan.



Sin duda, la calidad salta a la vista… eso está bastante claro (calvo, como el de la izquierda). Este par de profesionales como la copa de un pino (uno de ellos sin hojas, insistimos) son los encargados de llevar pa' lante casi toda la revista. Si hay alguna queja, directamente hacérsela saber a ellos… quienes se la pasarán, sin ningún remordimiento, a…



... el gran jefe. Es el Señor Lobo de Pulp Fiction, un Ciudadano Kane de joven, un monstruo (literalmente) del mundo de la prensa. Bajo su responsabilidad está el mundo editorial de Prensa Técnica, nada más y nada menos que doce revistas… aunque quizá, para el tiempo que leáis estas líneas, ya sean quince. Él ordena. Qué pena que en la foto no aparezca la cara de la chica (una tal Blanca) que está recibiendo órdenes, porque esa imagen describiría a la perfección el carácter calculador de este personaje.



El día a día en prensa técnica (no, no es lúgubre, es que el fotógrafo era un manazas). Mientras la mayoría trabaja en cosas muy importantes…



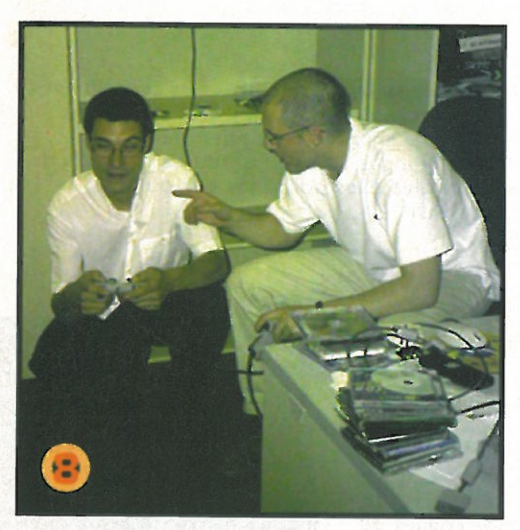
… otros no hacen más que echarse partiditas en la Play. Y es que, los profesionales merecen una buena recompensa. Si a eso le añadimos que, desde nuestro punto de vista, jugar es una de las cosas más serias que hay… de todos modos, no nos comprenden. La gente se pasa por aquí y nos lanza su habitual «Qué bien vivís», sin entender las bazofias que de vez en cuando tenemos que probar.



Un plano general de nuestro departamento de maquetación. Habitualmente está abarrotado de gente, pero cuando alguien se pasa por ahí con una cámara todos desaparecen. Que no porras, que no sois tan feos…



Un aspecto común de este departamento de maquetación: el que tiene el brazo extendido es un tal Dani; buen chaval, pero un poco metomentodo. Cuando le vemos cerca, es señal inequívoca de que nos van a conceder un buen marrón.



Siempre hay dos (diría Yoda) el maestro y el aprendiz. Aunque por la cara de este último, ya os podéis imaginar qué caso le hace al tío pesado ese.



Es una chica muy mona, pero profesa verdadera repulsión por las cámaras (ella sabrá por qué). Si un día nos hacéis una visita, ella será la encargada de recibiros.



La redacción al fondo y Eva en primer plano. Es esa sonrisa que todos necesitamos al lado cuando nos vemos involucrados en un «Cierre de la Muerte».



¿Qué es un «Cierre de la Muerte»? Es difícil de explicar si no se vive de cerca. Por eso hemos elegido esta foto: en ella se muestra el aspecto de una mesa cualquiera (de las más ordenadas) de un redactor que esté pasando por ese trance. Obviamente, no hemos fotografiado al redactor propietario de la misma, ya que estaba corriendo de un lado para otro, estresado y dando gritos...



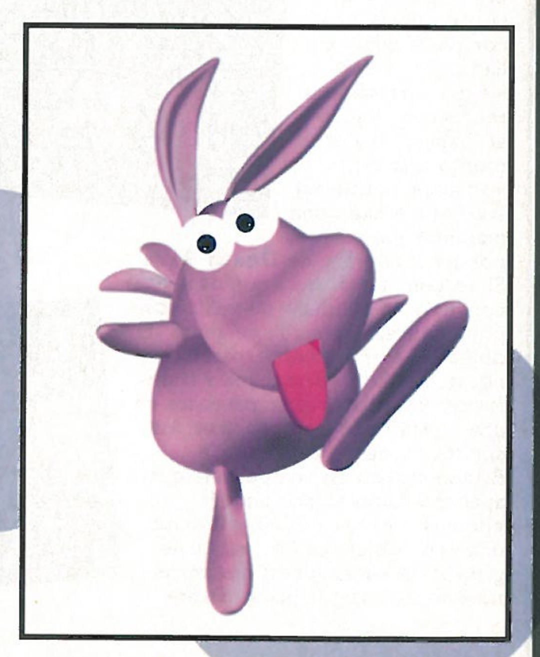
... no como Oscar. Una nueva adquisición de la empresa que sabe tomarse las cosas con su debida calma. Un oasis de paz (muy callado, eso sí) en medio de una empresa que crece a un ritmo vertiginoso... con las prisas que eso conlleva.

Muchas gracias

Muchas gracias, porque si ya tienes esta revista en las manos es que nos has dado un voto de confianza. Somos conscientes de la dificultad que supone hacer una revista de PlayStation cuando ya hay tantas publicaciones volcadas en la misma tarea (un saludo a todas, por cierto) pero pretendemos marcar una grata diferencia que, número a número, se hará más patente.

Ya hemos explicado nuestros principales objetivos en el editorial, ahora, tras echar una ojeada a la revista, es vuestro turno de intervenir si estáis interesados en que hagamos Zona PSX a vuestro gusto. Tenemos intención de dedicar tantas horas como sea necesario a la sección Correo; de hecho, leer las cartas de los lectores es una de las actividades más reconfortantes del periodismo (sobretodo por la gracia que nos hacen algunas) ¿Tema de vuestras cartas? Cualquiera: desde pedirnos la solución o el truco de un juego hasta sugerirnos un nuevo tipo de sección, pasando por las inevitables críticas y elogios. Por supuesto, esperamos que entre las críticas no mencionéis ninguna de estas fotos... nuestros familiares lo pasarían muy mal (todavía opinan que somos personas de buen ver)

Bueno, lo dicho: gracias y aquí estamos, a partir de ahora, ésta es vuestra sección.





Y es que esto avanza que uno casi ni se entera. Nos encontramos jugando tranquilamente en las máquinas de un bar a los marcianitos o al comecocos, vamos un momento al servicio y a la vuelta descubrimos a unos chavales jugando con un Street Fighter II; carraspeamos y, el anterior juego, se ha desprendido de las dos dimensiones para adornarse con unos cuantos polígonos. Una barbaridad que se reconoce en seguida con un pequeño vistazo a las siguientes capturas.

¿El paso del tiempo? A mejor

Una masacre temprana

Habrá quien opine que la polémica suscitada por el juego Carmaggedon, que está a punto de salir en nuestro país para PlayStation, es consecuencia, entre otras razones que ya todos conocemos, de la similitud del juego con la realidad (sangre, gritos de clemencia, etc.) gracias a los avances de la tecnología. Nada más lejos de la realidad. Esta especie de paranoia contra los videojuegos viene de largo.

Era el año 1976 cuando Exidy, una compañía desarrolladora de videojuegos para salones recreativos que acababa de nacer (como casi todas por aquel entonces) sacó al mercado una máquina que respondía al nombre de **Death Race.** El argumento (a ver a qué os suena) consistía en conducir un vehículos por una plaza atestada de gente ¿El objetivo? Efectivamente, pasar con nuestro bólido por encima y transformar a los pobres transeúntes en una lápida (más bien una cruz, los sprites no daban para tanto). Estaba basado en una película que apareció también por aquella época, DeathRace 2000, y levantó una seria polémica (los habituales grupos de educadores) que terminó con su segunda parte: **Super Death Race,** solucionaba los problemas de un plumazo convirtiendo en las víctimas en zombies... sí, también nos suena familiar.

La primera guerra de las galaxias

Dentro de unos meses nos podremos deleitar con la última película de George Lucas. A buen seguro nos sorprenderán a todos los efectos especiales de esta nueva entrega si la comparamos con la anterior, pero aún más nos va a chocar los juegos que salieron por aquellos años con los que saldrán dentro de un mes. The Phantom Menace es un juego que ya hemos mencionado en este número, tiene gráficos de la más alta calidad e incorpora todas las novedades técnicas que pueden dar de sí unos estudios tan poderosos como LucasArts. Sin embargo ¿Será tan divertido como aquel otro que fue el primero (**Star Wars**, Atari 1983) en acercarnos el mundo de Han Solo y Luke a los videojuegos? Seguro que sí, pero no por ello vamos a olvidar a uno de los primeros programas en utilizar gráficos vectoriales y una perspectiva «subjetiva» (íbamos apuntando con los cañones a diestro y siniestro mientras nos acercábamos a la Estrella de la Muerte). Dos novedades por aquel entonces que hoy están muy de moda (aunque se haya pasado de los gráficos vectoriales a los polígonos por obra de las texturas)



Los más lentos, llegaron antes.



Que sí, que todos lo sabemos, que hemos escuchado el anuncio tropecientas veces: los coches de Ridge Racer Type 4 son los más rápidos del mundo. Así que no está de más hacer una pequeña comparación (sin ninguna malicia, por supuesto) de este bombazo de Namco con su tatarabuelo: **Pole Position** (Atari 1982). No fue el primer juego de carreras, eso está claro, pero sí el que dejó una huella en nuestra cabeza casi tan intensa como las de nuestras manos en el volante de aquella máquina.



zona PSX station

Sólo 450 ptas.

Populous The Beginning
La mejor estrategia 3D en tu consola

Virtual Rally 2
El regreso de una leyenda

Ridge Racer type 4
Nada corre tanto como estos coches

OMEGA BOOST

SUSCRÍBETE YA

a ZONA PSX STATION

Si quieres explotar todas las posibilidades de tu PlayStation, buscas algo nuevo y aún no te has cansado de jugar, suscríbete a Zona PSX Station porque...

- *Cada mes regalamos un suplemento de dieciséis páginas sobre el juego más interesante del momento o con un reportaje que seguro estás esperando leer en algún sitio.*
- *Miramos los juegos con tus mismos ojos... esta es una revista de adictos al juego para adictos al juego.*
- *Aquí encontrarás toda la información visual que echas en falta en otras revistas: imágenes, imágenes y más imágenes.*
- *Está diseñada para que te guste leerla una y otra vez: con breves comentarios para no cansar al personal, pero muy precisos.*
- *Estamos a favor, por encima de todo, de la objetividad y sabemos muy bien que únicamente nos debemos a nuestros lectores.*
- *Incluimos secciones como jamás has visto en otras publicaciones, porque no sólo nos centraremos en los juegos...aquí también tiene cabida todo lo relacionado con el mundo de PlayStation.*
- *Es también vuestra revista: sugerencias, críticas u observaciones por parte de los lectores son muy tomadas en cuenta por nuestra redacción.*
- *Estamos abiertos a muy diferentes tipos de juegos, sabemos que en la variedad está el gusto y nunca beneficiaremos a un género determinado en detrimento de otro.*
- *Tenemos una bola de cristal en la que vemos los juegos del futuro y sabemos contrastar los actuales con los del pasado... sólo aquí encontrarás una verdadera historia de los videojuegos.*
- *Ni la nieve, ni la lluvia, ni los cataclismos atómicos impedirán que recibirás a tiempo tu ejemplar de Zona PSX Station en casa.*

SORTEAMOS 20 VOLANTES RACE STATION SHOCK 2

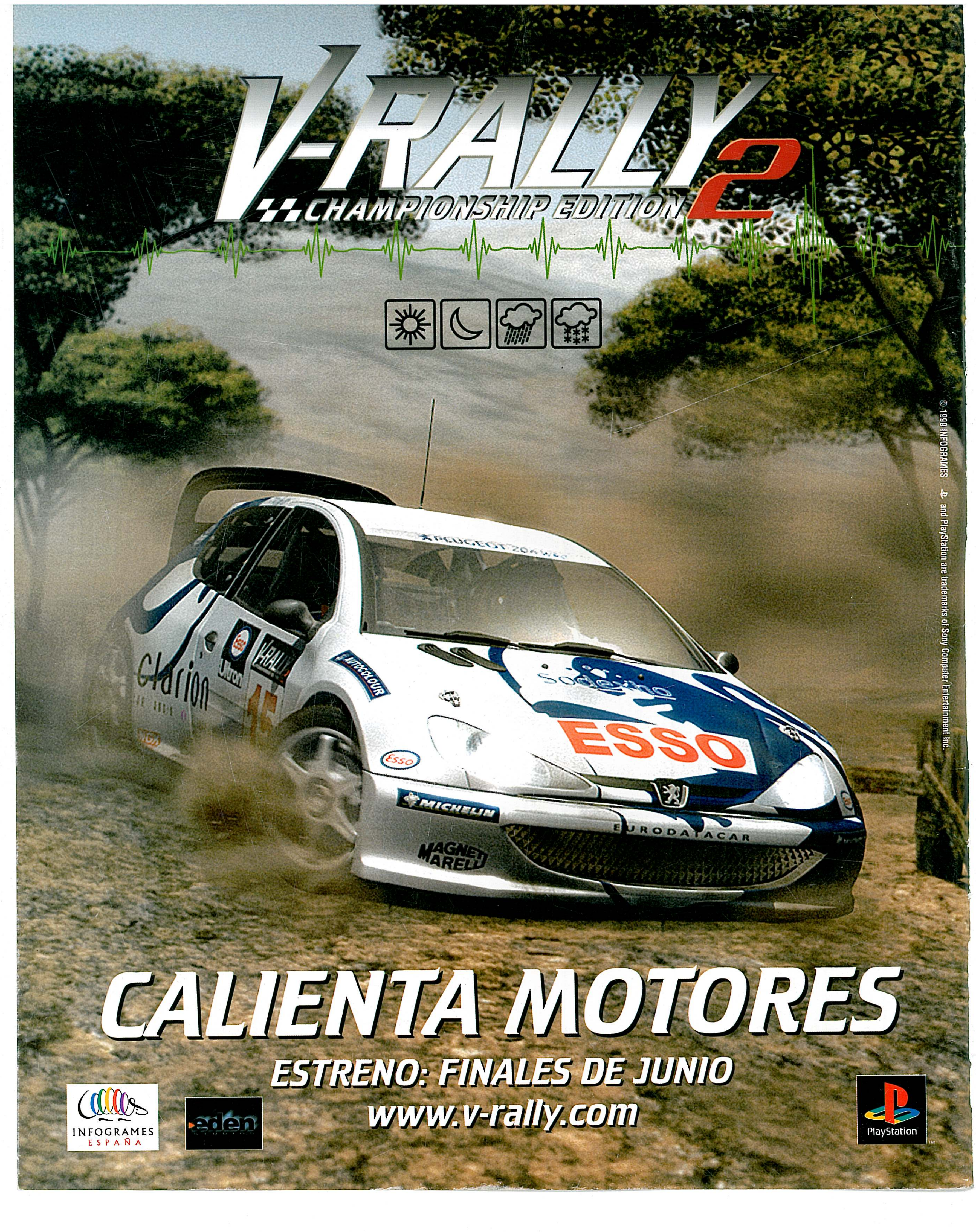
Además el suscriptor tiene derecho a la siguiente oferta:

- **Con un año de suscripción (doce números) descuento de un 15% sobre el precio final.**
- **Con dos años de suscripción (veinticuatro números) descuento de un 25% sobre el precio final.**

Suscríbete antes del 15 de septiembre y uno de estos volantes Race Station Shock 2 puede ser tuyo



- **UN VOLANTE CON DOS MOTORES INDEPENDIENTES PARA HACERLO VIBRAR DE UNA MANERA MÁS RERALISTA**
- **DOS PALANCAS DE CAMBIOS DE MARCHA TIPO FÓRMULA 1**
- **PEDALES ANALÓGICOS PARA ACELERAR Y FRENAR...**
- **TODO LO QUE NECESITAS SI DE VERDAD QUIERES SENTIR TODA LA EMOCIÓN DE LAS CARRERAS CON TU PLAYSTATION.**


V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
CALIENTA MOTORES
ESTRENO: FINALES DE JUNIO
www.v-rally.com
INFOGRAMES
ESPAÑA
eden
PlayStation
© 1999 INFOGRAMES
and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.